

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA TEMA 9 MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI
KELAS IV SD/ MI**

**Skripsi
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Serjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh :

**Anggita Dwi Lestari
NPM: 1411100165
Jurusan: PGMI**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA TEMA 9 MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI
KELAS IV SD/ MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Serjana S1 dalam Tarbiyah**

Oleh :

**Anggita Dwi Lestari
NPM: 1411100165**

Jurusan: PGMI

Pembimbing I : Nur Asiah, M.Ag

Pembimbing II: Nurul Hidayah, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/ 2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis komik materi makananku sehat dan bergizi. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan penggunaan model Borg and Gall yang dalam hal ini dilakukan di MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame, SD Negeri 1 Wonodadi, dan MIN 1 Bandar Lampung tentang bagaimana kelayakan dan respon media pembelajaran berbasis komik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Data primer diperoleh langsung dari responden mengenai pemakaian media pembelajaran sedangkan data sekunder berupa teori-teori serta data penunjang lainnya diperoleh dari kepustakaan, dan dokumentasi. Semua data tersebut merupakan bahan-bahan untuk mendeskripsikan media pembelajaran berbasis komik pada tema 9 makananku sehat dan bergizi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi memperoleh nilai rata-rata presentase dari ahli materi sebesar 93 % dengan kategori sangat layak, ahli media dengan rata-rata presentase 91 % dengan kategori sangat layak, ahli bahasa dengan rata-rata presentase 86 %, penilaian pendidik memperoleh rata-rata presentase 89,77 % dengan kategori sangat layak, sedangkan pada uji kelompok kecil mendapatkan rata-rata presentase sebesar 91 % dengan kategori sangat layak, uji kelompok besar mendapatkan rata-rata presentase sebesar 91 % dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis komik makananku sehat dan bergizi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggita Dwi Lestari
Npm : 1411100165
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema 9 Makananku Sehat Dan Bergizi Kelas IV SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi ataupun suduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 23 April 2019
Penulis,

Anggita Dwi Lestari
Npm. 1411100165



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

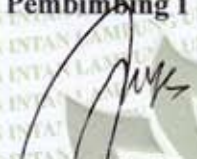
PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMIK PADA TEMA 9
MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI KELAS IV
SD/MI
Nama Mahasiswa : Anggita Dwi Lestari
NPM : 1411100165
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I


Nur Asjah, M.Ag
NIP. 197107072002122001

Pembimbing II


Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA TEMA 9 MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI KELAS IV SD/MI”**, disusun oleh **ANGGITA DWI LESTARI, NPM. 1411100165**, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada Hari/Tanggal: Selasa/16 April 2019, pukul 13:00-15.00 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd

Sekretaris : Ayu Nur Shawmi, M. Pd. I

Penguji Utama: Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum

Penguji I : Nur Asiah, M. Ag

Penguji II : Nurul Hidayah, M. Pd

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ

“ Makanlah dari rezeki yang baik-baik yang telah kami berikan kepadamu, dan janganlah melampaui batas, yang menyebabkan kemurkaanku menimpamu. Barangsiapa ditimpa kemurkaanku maka sungguh binasalah dia”

(QS. Taa- Haa (20): 81)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada Bunda dan Ayah tercinta Sartiyem dan Waluyo, Adik Raihan Fajar Alma Fauzi dan Fuad Ghinannur.

Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

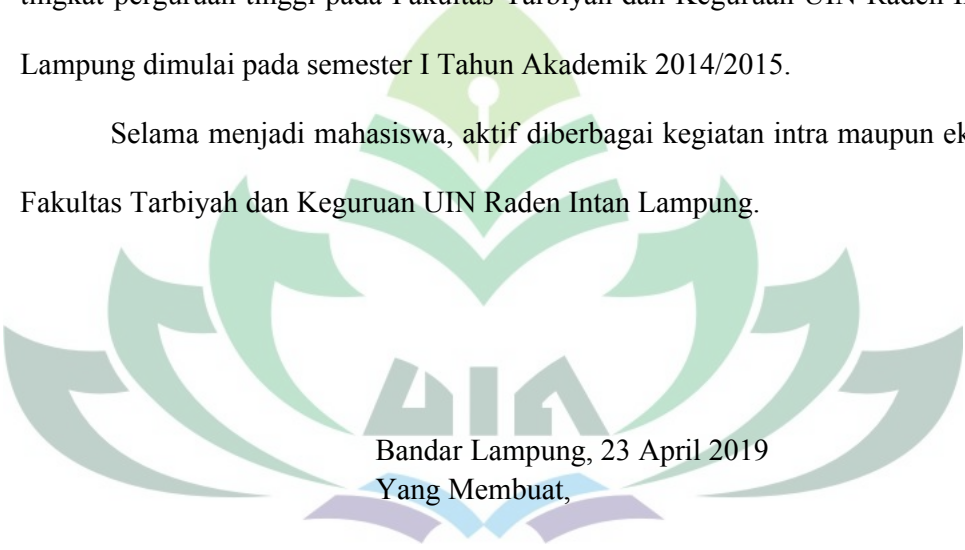
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.



RIWAYAT HIDUP

Anggita Dwi Lestari, dilahirkan di Tanggamus pada tanggal 19 Maret 1997, anak kedua dari pasangan (Waluyo) dan (Sartiyem). Pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 3 Tanggamus dan selesai pada tahun 2008, Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanggamus selesai tahun 2011, Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Pringsewu selesai, dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester I Tahun Akademik 2014/2015.

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.



Bandar Lampung, 23 April 2019
Yang Membuat,

Anggita Dwi Lestari

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian shalawat teriring salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni agama Islam. Yang juga menganjurkan manusia untuk menuntut ilmu pengetahuan agar dapat dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan.

Skripsi yang penulis angkat berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema 9 Makananku Sehat dan Bergizi Kelas IV SD/ MI”**. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku ketua dan sekretaris prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

3. Ibu Nur Asiah, M.Ag selaku pembimbing satu dan Ibu Nurul Hidayah selaku pembimbing dua yang selalu memberikan arahan bimbingan dan motivasi dari awal penyusunan sampai dengan terselesaikannya skripsi ini.
4. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT. Membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis, untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bandar lampung, Desember 2018

Penulis

Anggita Dwi Lestari
1411100165

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK.....	iii
HALAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Pengembangan Model	13
B. Acuan Teoritik	15
C. Penelitian yang Relevan	39
D. Desain Media	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	43
C. Pendekatan Dan Metode Penelitian.....	44
D. Langkah-langkah Pengembangan Model	45
1. Penelitian Pendahuluan.....	45
2. Analisis Kebutuhan	45
3. Rancangan Model.....	45
4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.....	48
5. Implementasi Model.....	50

a. Pengumpulan Data.....	50
b. Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pengembangan Model	57
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	57
2. Model Draft I.....	61
3. Model Draft 2	71
4. Model Final	75
B. Kelayakan Model (teoritik dan empiris).....	61
C. Efektivitas Model (melalui uji coba).....	76
D. Pembahasan	81
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	90
DARTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN ISTRUMEN	
LAMPIRAN HASIL	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Validator Materi	53
2. Kriteria Validator Media	53
3. Kriteria Validator Bahasa	53
4. Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Komik.....	63
5. Skala Likert.....	65
6. Skala Kelayakan.....	66
7. Hasil Validasi Ahli Materi Draft 1.....	71
8. Hasil Validasi Ahli Media Draft 1	73
9. Hasil Validasi Ahli Bahasa Draft 1	75
10. Data Kritik dan Saran Para Ahli	77
11. Hasil Validasi Ahli Materi Draft 2.....	80
12. Hasil Validasi Ahli Media Draft 2	82
13. Hasil Validasi Ahli Bahasa Draft 2	84
14. Hasil Respon Pendidik Kelas IV.....	86
15. Hasil Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil.....	89
16. Hasil Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar 1	90
17. Hasil Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar 2	92
18. Data Hasil Respon Media Pembelajaran Komik	94

DAFTAR GAMBAR

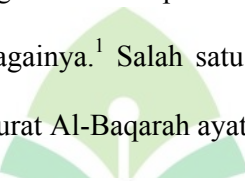
	Halaman
1. Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg and Gall.....	15
2. Prosedur Penelitian yang Digunakan	56
3. Proses Pembuatan Sketsa dan Percakapan	69
4. Proses Sebelum Pewarnaan	70
5. Proses Setelah Diberi Warna	70
6. Proses Setelah Diberi Teks	70
7. Diagram Hasil Validasi Materi Komik Draft 1	72
8. Diagram Hasil Validasi Media Komik Draft 1	74
9. Diagram Hasil Validasi Bahasa Komik Draft 1.....	76
10. Cover Sebelum Revisi.....	78
11. Cover Setelah Revisi	78
12. Halaman Biografi.....	79
13. Salah Satu Halaman Yang Terlalu Panjang Percakapannya	79
14. Halaman Setelah Revisi.....	79
15. Halaman Dengan Penggunaan Kata Kurang Tepat.....	80
16. Halaman Setelah Revisi.....	80
17. Diagram Hasil Validasi Materi Draft 2	81
18. Diagram Hasil Validasi Media Draft 2	83
19. Diagram Hasil Validasi Bahasa Draft 2	85
20. Diagram Respon Pendiidk Kelas IV	87
21. Diagram Respon Peserta Didik dalam Uji Kelompok Kecil	89
22. Diagram Respon Peserta Didik dalam Uji Kelompok Besar 1	91
23. Diagram Respon Peserta Didik dalam Uji Kelompok Besar 2.....	93
24. Diagram Hasil Respon Terhadap Media Komik.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam bahasa Arab mempunyai tiga penyebutan yaitu *tarbiyah*, *ta'lim*, dan *ta'dib*. Ketiga kata tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait, akan tetapi yang paling tepat untuk istilah pendidikan adalah kata *tarbiyah* sebab memiliki arti yang luas meliputi mendidik, mengajar, mengasuh, membimbing, dan lain sebagainya.¹ Salah satu ayat Alquran yang mengandung tentang pendidikan adalah surat Al-Baqarah ayat 1-5 yang berbunyi:



اَلَمْ ۙ ذٰلِكَ الْكِتٰبُ لَا رَيْبَ فِيْهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِيْنَ ۝۱ الَّذِيْنَ
يُؤْمِنُوْنَ بِالْغَيْبِ وَيُقِيْمُوْنَ الصَّلٰوةَ وَمِمَّا رَزَقْنٰهُمْ
يُنْفِقُوْنَ ۝۲ وَالَّذِيْنَ يُؤْمِنُوْنَ بِمَا اُنْزِلَ اِلَيْكَ وَمَا اُنْزِلَ مِنْ قَبْلِكَ
وَبِالْآخِرَةِ هُمْ يُوقِنُوْنَ ۝۳ اُولٰٓئِكَ عَلٰى هُدًى مِّنْ رَّبِّهِمْ ۙ وَاُولٰٓئِكَ
هُمُ الْمُفْلِحُوْنَ ۝۴

Artinya: “1)Alif laam miim, 2).Kitab (Alquran) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertaqwa, 3).(yaitu) mereka yang beriman kepada yang gaib, yang mendirikan shalat, dan menafkahkan sebagian kami anugerahkan kepada mereka, 4).Dan mereka yang beriman kepada kitab (Alquran) yang telah diturunkan sebelumnya;serta mereka yakin akan adanya (kehidupan) akhirat,5).Mereka itulah yang tetap mendapat petunjuk dari Rabb-nya, dan merekalah orang-orang yang beruntung.(QS.Al-Baqarah: 1-5).”²

¹Muhammad Hasdin Has, “Dinamika karakteristik pendidikan perspektif Al- Qur’an, STAIN Sultan Qaimuddin”. *Jurnal Al- Ta’did*, Vol. 7 No. 2 (Desember 2014), h. 151.

²Tim Penulis Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemah* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014), h. 2.

Ayat di atas dapat dipahami bahwa surah Al-Baqarah ayat 1-5 kalaulah dikaitkan dengan tujuan pendidikan sebagai berikut: 1). Mewujudkan manusia yang taqwa dan banyak beramal shaleh, 2). Agar manusia mempercayai akan keberadaan Allah SWT. 3). Mewujudkan manusia yang percaya akan hari akhir, 4). mewujudkan kesuksesan dalam hidup. Pendidikan sebagai mana pengertiannya yang disebutkan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.³ Pendidikan yang dimaksud dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas di atas adalah pendidikan yang mengarah pada pembentukan manusia yang berkualitas atau manusia yang seutuhnya yang lebih dikenal dengan istilah insan kamil.

Untuk tercapainya tujuan pendidikan, pendidikan di Indonesia harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁴ Kurikulum yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah saat ini yakni kurikulum 2013 jenjang SD/MI, SMP maupun SMA/SMK yang sering disebut dengan kurikulum berbasis

³Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan: sebuah tinjauan filosofis* (Yogyakarta: Suka Press, 2014), h. 65.

⁴Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum teori dan Praktik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 301.

karakter yang mempunyai ciri khusus dibanding kurikulum-kurikulum yang sebelumnya yakni menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Dalam pembelajaran tematik terpadu ini, peserta didik tidak lagi belajar IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, atau mata pelajaran lainnya. Akan tetapi peserta didik belajar tema, di dalam tema itu sudah mencakup seluruh mata pelajaran dan kompetensinya. Peserta didik diarahkan untuk memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik.⁵

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif ketika pembelajaran.⁶ Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh pendidik bersama peserta didik dengan memperhatikan kaitannya dengan isi mata pelajaran.⁷

Ketika kita membahas tentang pendidikan, maka tidak luput mengenai pembahasan tentang pembelajaran. Pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.⁸ Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 No 20 Tahun 2003 tentang pembelajaran yang berisisi bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Yang artinya pembelajaran adalah sebagai proses belajar yang dibangun oleh

⁵Nadia Kustianingsari, Utari Dewi, "Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya, Universitas Negeri Surabaya". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 (Februari 2015), h. 2.

⁶Mohammad Syaifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta". *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No. 2 (Maret 2017), h. 140.

⁷Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan penilaian* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h. 140.

⁸Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta :Bumi Aksara, 2013), h. 40.

pendidik untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran yang didukung dengan sumber belajar seperti buku ataupun sumber belajar yang lainnya.

Pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran yang baik tidak terlepas akan adanya tenaga pendidik yang profesional. Pendidik atau guru merupakan salah satu aspek yang terpenting dalam pendidikan.⁹ Secara khusus, sebagai seorang pendidik hendaknya berperan sebagai pengajar, pembimbing, perantara sekolah dengan masyarakat, administrator, fasilitator dan lain-lain. Islam juga telah mengajarkan kita betapa pentingnya pendidikan, dimana pendidikan tersebut harus dilalui dengan berbagai proses. Sebagai mana firman Allah SWT. di dalam Alquran surat An-nahl ayat 43 sebagai berikut:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٤٣﴾

Artinya: *“Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui. (QS. An-Nahl :43)”*

Dari ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagai pendidik memiliki tugas untuk menyampaikan apa yang dimilikinya (pengetahuan, informasi) kepada peserta didik, agar peserta didik menjadi lebih berpengetahuan dan berusaha

⁹Sukring, “Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik; Analisis Perspektif Pendidikan Islam”. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1 No. 1 (Juni 2016), h.69.

menggali lebih banyak lagi wawasan dan pengetahuan yang dimilikinya serta dapat menumbuhkan suatu interaksi antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya dan antara pendidik dengan peserta didik serta dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi untuk belajar.

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran yang bervariasi sangat penting dilakukan pendidik agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya sehingga peserta didik tidak bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Kompetensi menggunakan media pembelajaran idealnya telah dikuasai pendidik secara baik, namun pada kenyataannya pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menguasai media pembelajaran sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.¹⁰ Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah dari bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini yaitu media pembelajaran, belum semua sekolah mempunyai kesempatan memperoleh media pembelajaran yang cukup, baik dari

¹⁰Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 4.

segi kualitas maupun kuantitas. Pengadaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas pada alokasi dana, pendidik lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang sudah jadi. Media pembelajaran yang sering kali digunakan di sekolah, yaitu proyektor, sedangkan pendidik dapat mengambil kesempatan ini untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien untuk proses pembelajaran tematik terpadu.

Sumber belajar yang hanya berasal dari pendidik dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Media pembelajaran yang dipakai selama ini hanya sebatas proyektor. Perlu suatu pengembangan media yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien. Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit di dapatkan dari media lain.¹¹ Media pembelajaran tematik terpadu yang disajikan dengan komik mempermudah pendidik menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media komik merupakan media yang sifatnya jelas dan mudah dimengerti serta mempunyai fungsi informatif dan edukatif. Pemakaian yang luas dengan ilustrasi, alur cerita yang ringan, dengan perwatakan yang realistis menarik semua peserta didik dari berbagai tingkat usia. Komik dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata, serta keterampilan membaca. Penggunaan komik yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat

¹¹Fidya Rizka Anggraeni, Sumarsih, "Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi akun-akun perusahaan daging". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (Januari 2015). h. 16.

membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan karena komik dapat dijadikan sebagai stimulus.¹²

Media komik dalam penelitian ini difungsikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan merangsang peserta didik untuk berpikir aktif khususnya dalam pembelajaran tematik terpadu, oleh karena itu, media komik ini dibuat berdasarkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran tematik terpadu tersebut. Dibuat dengan menggunakan gambar yang menarik perhatian peserta didik sehingga diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan senang mempelajari materi yang disampaikan pendidik. Pembelajaran tematik terpadu yang disajikan dengan komik mempermudah pendidik menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Sifat komik menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV, MI Terpadu Muhammadiyah yang dijadikan sampel untuk memperoleh data awal, didapat bahwa paada saat pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan pendidik, dan ketika pendidik meminta untuk menyimak buku banyak peserta didik yang kurang perhatian, terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan ada beberapa peserta didik yang tidak bisa menjawab. Sumber belajar yang digunakan berupa buku paket dengan penggunaan media

¹²Neneng Rahayu, "Penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengapresiasi cerita fantasi pada peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 3 Subang tahun pelajaran 2016-2017". *Jurnal Ilmiah*, Vol. 3 No. 2 (September 2017), h. 4.

pembelajaran yang masih kurang variatif, selama ini media pembelajaran yang digunakan hanya berupa proyektor.¹³

Setelah didapat data awal dari hasil observasi, data ini didukung dengan hasil wawancara dengan pendidik kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah, yang menjelaskan bahwa berlangsungnya proses pembelajaran diawali dengan menggunakan metode ceramah, menjelaskan terlebih dahulu tentang materi, dengan hanya menggunakan buku paket dan terkadang menggunakan proyektor. Selama ini belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komik, pandangan pendidik kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah terhadap media pembelajaran berbasis komik, menurutnya pembelajaran dengan menggunakan media komik akan membuat peserta didik tidak mudah jenuh saat proses pembelajaran, dan menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan mudah diingat, karena menurutnya komik sendiri termasuk seni sastra yang akan menyentuh bagi si pembaca.¹⁴

Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar, sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya yang kurang menarik, motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu dibangkitkan perlu suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pelajaran secara optimal. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu

¹³Observasi peserta didik kelas IV MIT Muhammadiyah Sukarame, Bandar Lampung, 26 Januari 2018.

¹⁴Hartuti, Wawancara dengan penulis, Bandar Lampung, 27 Januari 2018.

cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi pembelajaran tematik terpadu dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik dengan menggunakan media berupa media pembelajaran komik. Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai, maka diperlukan adanya dukungan media pembelajaran, baik itu media cetak, media elektronik maupun objek nyata. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga atau media pembelajaran lebih efektif dalam mengembangkan materi. Dengan perkataan lain, perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian peserta didik bukan hanya terpaku pada materi yang ada pada buku teks.

Berdasarkan data awal yang didapat, diketahui bahwa belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis komik pada saat pembelajaran. Oleh karena itu untuk memudahkan pembelajaran bagi peserta didik peneliti berinisiatif mengembangkan media komik, peneliti meyakini bahwa di luar sana sudah banyak komik-komik terdahulu yang difungsikan untuk proses pembelajaran, tetapi disini peneliti membuat pembaharuan dengan mengembangkan **“Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Makananku Sehat dan Bergizi Kelas IV SD/ MI”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan hanya proyektor sehingga peserta didik cenderung merasa bosan.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema 9 makananku sehat dan bergizi kelas IV SD/MI.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi?
3. Bagaiman respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Dengan daya tarik yang tinggi terhadap media pembelajaran berbasis komik, peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi untuk memahami setiap pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan pendidik dapat memberikan inovasi baru dan termotivasi untuk dapat mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman, memunculkan minat baca peserta didik sehingga dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif.

3. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini sebagai pemikiran pemecahan masalah belajar yang berada dalam kawasan pendidikan dan sebagai penulisan tugas akhir

guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

Alur pemikiran penelitian, apapun jenis penelitiannya dimulai dari adanya permasalahan atau ganjalan, yang merupakan suatu kesenjangan yang dirasakan oleh peneliti. Kesenjangan tersebut terjadi karena adanya perbedaan kondisi antara kondisi nyata dengan kondisi harapan. Dengan adanya kesenjangan itu peneliti mencari teori yang tepat untuk mengatasi permasalahan melalui penelitian, yaitu mencari tahu tentang kemungkinan penyebab kondisi yang menjadi masalah itu.¹

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.²

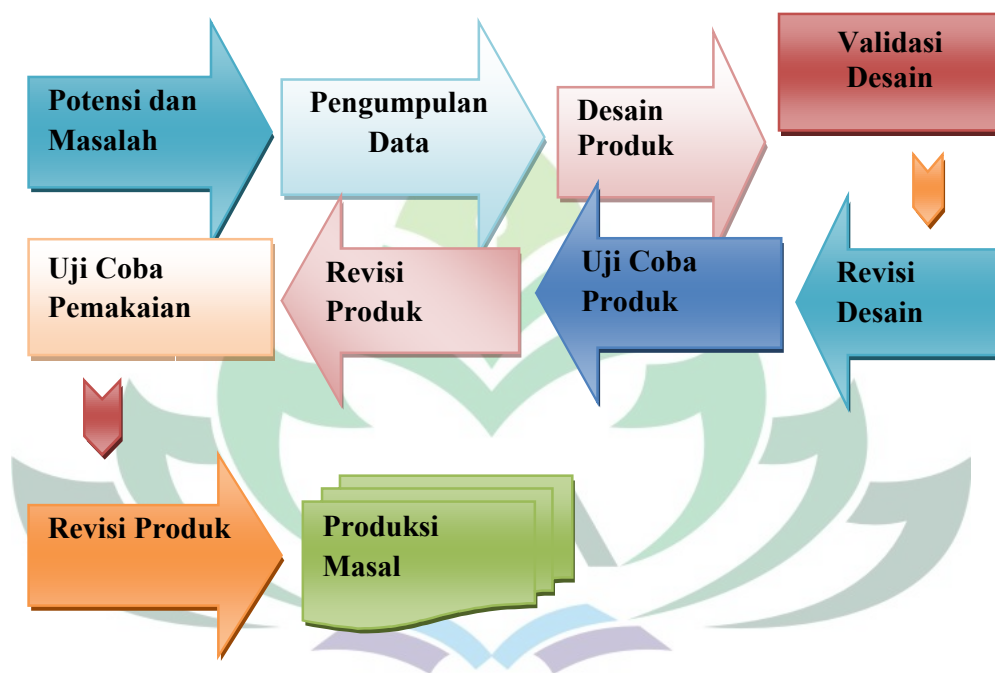
Langkah penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional oleh Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berimplikasi

¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 13.

²Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 297.

terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar.

Penelitian dilakukan menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi dari Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall.³

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 298.

materi, uji media, uji bahasa dan uji coba produk di lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan mengingat waktu yang tersedia dan biaya yang terbatas. Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran pada tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi berupa komik untuk peserta didik kelas IV SD/MI.

B. Acuan Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴ Media ini digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan sebagai bahan,

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2013), h. 3.

sarana, dan alat bantu siswa dalam memahami materi belajar.⁵Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Oleh karena itu media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan peserta didik sehingga timbul motivasi untuk belajar.⁶

Selain beberapa pendapat di atas, masih ada beberapa pendapat lain yang memberikan pengertian yang berbeda. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Heinichi dan kawan-kawan mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Terkaitnya dengan semakin beragamannya media pengajaran, Rahrjo mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip, yaitu: (a) kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media: apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih , dan (c) sejumlah

⁵Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 70.

⁶Arda, Sahrul Saehana, dan Darsikin, “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP kelas VIII”. *Jurnal Mitra Sains*, Vol. 3 No. 1 (Januari 2015), h. 69.

media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang menjadi perantara atau pengantar informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik) yang memudahkan berlangsungnya proses pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pendidik dan media pendidikan hendaknya bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi peserta didik. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalaui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada di dalam kurikulum, sumber pesannya bisa pendidik atau peserta didik. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah peserta didik atau pendidik.⁸

Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi menyertai teks materi pelajaran. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka

⁷Nunu Mahnun, "Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)". *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37 No.1 (Januari 2012), h. 28.

⁸Arief S. Sadiman, R. Raharjo, Anung Haryono, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), h. 11.

kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- 2) Fungsi afektif media visual terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁹

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk membangkitkan minat, kenikmatan visual, memperlancar pencapaian tujuan, mempermudah memahami dan mengingat informasi yang terkandung dan akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar karena media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menggugah emosi dan sikap peserta didik, selain itu media juga dapat membantu peserta didik yang lambat menerima materi

⁹Irwandani, Siti Juariah, "Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media instagram sebagai alternatif pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol. 5 No. 1 (April 2016), h. 35.

pelajaran yang disampaikan karena media dapat memberikan pengalaman yang konkrit dan mempertinggi minat belajar peserta didik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Menggunakan media pembelajaran akan diperoleh manfaat, diantaranya: 1) lebih menarik minat peserta didik, 2) materi pengajaran lebih mudah dipahami peserta didik, 3) memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.¹⁰ Selain beberapa manfaat media pembelajaran diatas media pembelajaran juga mempunyai manfaat lain yang perlu kita ketahui, diantaranya:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian peserta didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan;¹¹

¹⁰M. Haris Syarifudin, Meini Sondang Sumbawati, "Pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran keamanan jaringan materi kriptografi". *Jurnal IT-Edu*, Vol. 1 No. 1 (Januari 2016). h. 32.

¹¹Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), h. 171.

- c) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.¹²
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka pendidik banyak mengalami kesulitan bila mana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan pendidik dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a) Memberikan perangsang yang sama;
 - b) Mempersamakan pengalaman;
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung bisa digantikan dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;

¹²Mardhatillah dan Febry Fahreza, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 untuk Kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan". *Jurnal Visipena*, Vol.8 No.2 (Desember 2017), h.277.

- e) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
- f) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
- g) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, video, slide, atau simulasi komputer.¹³

Manfaat dari penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi¹⁴

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Di dalam Alquran secara tersirat berupa media suara yang ditangkap oleh indra pendengar, media visual yang ditangkap oleh indra penglihatan, seperti tercantum dalam QS. An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ {٧٨}

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (QS. An-Nahl ayat 78)”

¹³Tejo Nurseto, “membuat media pembelajaran yang menarik”. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8 No. 1 (Februari 2011), h. 22.

¹⁴Sohibun, Filza Yulina Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive”. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No. 2 (Maret. 2017), h. 122.

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

- 1) Ciri fiksatif, artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini suatu objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti keadaan aslinya.
- 2) Ciri manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah: ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya.
- 3) Ciri distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran televisi atau radio.¹⁵

d. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, diantaranya adalah:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman suara;

¹⁵Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), h.129.

- b) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat saja, yang termasuk kedalam media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.¹⁶ Media grafis sendiri adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Jenis-jenis media grafis yang dapat dimanfaatkan dalam pengajaran meliputi bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik;¹⁷
 - c) Media audiovisual, media yang selain mengandung unsure suara juga mengandung unsure gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dll.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus;
 - b) Media yang mempunyai daya liput terbatas oleh ruangan dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya;
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

¹⁶Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 211.

¹⁷Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), h. 68.

- a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, dan transparansi;
- b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

2. Komik

a. Pengertian Komik

Menurut kamus besar bahasa Indonesia komik “merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan erat”.¹⁸ Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Menurut fungsinya, komik dibedakan atas komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial jauh lebih diperlukan dipasaran, karena: bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan. Sedangkan komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non profit.¹⁹

¹⁸Hasan Sastra Negara, “Penggunaan Komik sebagai media pembelajaran terhadap upaya meningkatkan minat matematika siswa sekolah dasar (SD/MI)”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 1 No. 2 (Desember 2014), h. 253.

¹⁹Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 27.

Menurut Darmawan definisi lain yang dipaparkan oleh McCloud, menerangkan bahwa secara lebih sederhana bahwa komik mengandung:

- 1) Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja;
- 2) Imaji-imaji itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazimnya diberi garis batas (kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (panel);
- 3) Imaji-imaji dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (atau *narrative*). “cerita” tak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik;
- 4) Imaji-imaji bukan hanya gambar, tapi bisa jadi symbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan tekspun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu;
- 5) Susunan imaji dan/ susuna panil adalah tuturan khas-komik.²⁰

Selain itu komik juga dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.²¹ Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas. Definisi komik sendiri secara umum seperti yang dijelaskan oleh Claud dalam Bukunya *Understanding*

²⁰Hikmat Darmawan, *How to make comics menurut para master komik dunia* (Jakarta: Plot Point, 2012), h. 38.

²¹Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), h. 320.

Comic, mengatakan bahwa komik adalah “*Ajuxtaposed and other images in deliberated sequence, intend, to convey information and/to produce aestical responses*”. Komik adalah “kumpulan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan dalam limitan tertentu, berfungsi untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estesis pembacanya”.

Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Sebagai media komunikasi, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa komik adalah bentuk kartun dimana perwatakan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dan dirancang untuk menghibur para pembacanya. Pemakaian yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan orangnya yang realistis dapat menarik semua peserta didik dari berbagai tingkat usia. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh pendidik dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk menambah minat baca.

b. Komik dalam Pembelajaran

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar (komik).²² Media komik digolongkan sebagai bahan cetak yang memerlukan proses editing sebelum mencetaknya. Sedangkan berdasarkan sifatnya media komik pembelajaran mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreatifitas peserta didik. Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estis dari pembacanya.

Media komik dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik, serta termotivasi untuk berfikir terhadap isi pembelajaran.²³ Berdasarkan pernyataan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai

²²Ambaryani, Gamaliel, "Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik". *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol. 3 No. 1(Juni 2017), h. 20.

²³Ani Widyawati, Prodosantoso, "Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik SMP". *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol. 1 No. 1 (April 2015), h. 25.

alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien serta merupakan salah satu bentuk media yang sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu untuk meningkatkan motivasi belajar yang sangat berkaitan erat dengan prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik.

c. Syarat-syarat Komik

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik jika hanya mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks. Komik mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik, elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh. M.S. Gumelar menyebutkan beberapa elemen desain dalam komik meliputi:

- 1) *Space*, merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang dimedia di digital. *Space* berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu, *space* komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm, 13,5 x 20 cm, 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.
- 2) *Image*, merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, symbol, dan *icon* yang membentuk komik. *Image* dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan, *image* merupakan elemen yang penting dalam komik sebab *image* dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.
- 3) Teks, merupakan symbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang

sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.

- 4) *Colour*, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama (biru muda, merah muda, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu (putih, kuning, merah, biru, dan hitam).
- 5) *Voice, Sound, Audio*. *Voice* merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. *Sound* adalah hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. *Audio* lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

d. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan

membaca peserta didik dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai, hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Selain kelebihan di atas, komik mempunyai kelebihan dan kelemahan yang lain, diantaranya:

- 1) Kelebihan
 - a) Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik;
 - b) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik;
 - c) Melalui bimbingan dari pendidik, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca;
 - d) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya;
 - e) Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak;
 - f) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain;
 - g) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

2) Kelemahan

- a) Pendidik harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai disitu saja, apabila minat baca telah dibangkitkan cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan film, gambar, tetap model (foto), percobaan serta berbagai kegiatan yang kreatif;
- b) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar;
- c) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang baik.²⁴

Berdasarkan berbagai kelebihan dan kelemahan komik yang diungkapkan di atas, peneliti berpendapat komik dapat dijadikan sebagai media yang memiliki nilai edukatif tinggi. Tetapi, dalam penggunaan media pembelajaran komik tidak akan benar-benar efektif kecuali pada saat proses belajar mengajar, pendidik diwajibkan untuk menggunakan motivasi potensial dari buku komik yang dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif.

Dengan demikian, media komik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah komik yang di dalamnya mengandung nilai edukatif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik secara efektif dan efisien.

²⁴Riska Dwi Novianto, Syaichudin, "Pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita bab pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung". *Jurnal Teknologi Pendidikan IPA*, Vol. 10 No. 1 (April 2010), h. 78.

e. Unsur-Unsur Komik

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, kita juga bisa segera mengenali sebuah komik adalah komik. Unsur-unsur pada komik menurut Masdiono, antara lain:

1) Halaman pembuka

Halaman pembuka terdiri dari judul serial, judul cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), *incidia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta);

2) Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter;

3) Sampul komik

Sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik, dan nomor jilid;

4) Splash page

Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, creator, cerita, juga illustrator;

5) Double-spread page

Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk member kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan sedara khusus agar pembaca terbawa suasana.²⁵

f. Karakteristik Komik

Media grafis merupakan media yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Salah satu media grafis meliputi komik yang sangat berkaitan dengan kartun. Dengan demikian komik dapat menciptakan penyampaian pesan yang akan diterima pada siswa yang berusia antara 11-12 tahun. Di dalam suatu Hadits pun dijelaskan bahwa penggunaan gambar akan mempermudah pemahaman, seperti tercantum dalam HR. Imam Bukhori, yang berbunyi:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خَثِيمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُّطًا صَغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا). (رواه البخاري)

²⁵Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulfa, “Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 (Agustus 2017), h. 37.

Artinya: “Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mudzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, beliau bersabda: Nabi Muhammad SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah Gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhori).”²⁶

Hadits ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah SAW. seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa, adapun karakteristik komik antara lain:

- 1) Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung;
- 2) Komik bersifat humor;
- 3) Perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati;
- 4) Komik memusatkan perhatian disekitar rakyat;
- 5) Cerita pada komik mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utamanya;
- 6) Ceritanya ringkas dan menarik perhatian;

²⁶ M. Ramli, “Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur’an dan Al-Hadits”. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13 No. 23 (April 2015), h. 140.

- 7) Dilengkapi dengan aksi bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku;
- 8) Komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

3. Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan dan memadukan materi ajar dalam suatu mata pelajaran dengan semua aspek perkembangan anak, serta kebutuhan dan tuntutan lingkungan sosial keluarga.²⁷ Atau juga pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.²⁸

b. Pengertian Tema

Pembelajaran tematik bertolak dari suatu tema, dimana tema yang dipilih dikembangkan oleh pendidik bersama peserta didik dengan memperhatikan keterkaitan dengan isi mata pelajaran. Tema sendiri adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan, tujuan dari adanya tema ini

²⁷Ardin, Mohamad Jamhari, dan Muslimin, "Sikap guru tentang pembelajaran tematik dan penilaian autentik pada sekolah dasar rintisan penerapan kurikulum 2013 di kabupaten Sigi". *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, Vol. 4 No. 2 (April 2015), h. 80.

²⁸Abd. Kadir, Hanun Asrorah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h. 9.

bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.²⁹

Pemilihan tema hendaklah memperhatikan beberapa persyaratan, diantaranya:

- 1) Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran;
- 2) Tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi peserta didik untuk belajar selanjutnya;
- 3) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak;
- 4) Tema dikembangkan harus mewadahi sebagian besar minat anak;
- 5) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa autentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar;
- 6) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (asas relevansi);
- 7) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.³⁰

c. Tema Makananku Sehat dan Bergizi

Tema makananku sehat dan bergizi ini terdapat di kelas IV tema 9. Pada tema ini membahas tiga sub tema, diantaranya; 1) makananku sehat dan bergizi, 2) manfaat makanan sehat dan bergizi, 3) kebiasaan makanku.

²⁹Rusman, "Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian" (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 140.

³⁰Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 155.

Makanan dalam pengertian umum adalah segala bahan yang tersedia atau yang dapat disediakan bagi pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Selain itu, makanan adalah bahan yang sangat penting untuk menjaga kesehatan hidup manusia, karena tubuh manusia memerlukan energi yang digunakan untuk aktifitas sehari-hari.³¹ Selain pengertian di atas terdapat pula pengertian makanan, yaitu bahan selain obat yang mengandung zat-zat gizi dan atau unsur-unsur/ ikatan kimia yang dapat diubah menjadi zat gizi oleh tubuh, yang berguna bila dimasukkan kedalam tubuh.³² Jadi bisa dikatakan bahwa makanan merupakan kebutuhan dasar manusia untuk dapat melanjutkan kehidupannya.³³

1) Makanan Sehat dan Bergizi

Pada sub tema ini membahas tentang berbagai macam makanan yang ada disekitar kita.

2) Manfaat Makanan Sehat dan Bergizi

Selain membahas mengenai berbagai macam makanan yang ada disekitar kita pada media pembelajaran berbasis komik ini juga membahas mengenai manfaat dan kandungan dari makanan tersebut.

3) Kebiasaan Makanan

Maksud dari kebiasaan makanku disini adalah, tentang dimana kita selalu membiasakan diri dengan berbagai makanan sehat dan bergizi yang mempunyai

³¹Dwi Dinni Aulia Bakhtara, Rusdi, Aisyah Mardiyah, "Penetapan kadar protein dalam telur unggas melalui analisis nitrogen menggunakan metode KJELDAHL". *Jurnal Farmasi Higea*, Vol. 8 No. 2 (Mei 2016), h. 143.

³²Sunita Almatsier, *Prinsip dasar ilmu gizi* (Jakarta: Pt gRamedia Pustaka Utama, 2013), h. 3.

³³Suci Fatmawati, Ali Rosidi, Ema Handasari, "Perilaku hygiene pengolah makanan berdasarkan pengetahuan tentang hygiene mengolah makanan dalam penyelenggaraan makanan di pusat pendidikan dan latihan olahraga pelajar Jawa Tengah". *Jurnal Pangan dan Gizi*, Vol. 4 No. 8 (Agustus 2013), h. 46.

bermacam-macam manfaat bagi tubuh kita, salah satunya contohnya adalah tentang menjaga berat badan lewat kebiasaan makan.

C. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini peneliti mengambil referensi dari penelitian Research and Development (R&D) yang dilakukan oleh:

1. Hasil penelitian oleh Mochamad Fadzoli dengan judul pengembangan media komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita untuk siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang diperoleh informasi bahwa media komik mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan hasil uji coba yang dilakukan keseluruhan diperoleh hasil penilaian yang menunjukkan nilai 85 dengan kategori baik sekali untuk ahli materi, nilai 77,1 dengan kategori baik untuk ahli media I, nilai 89,5 kategori baik sekali untuk ahli media II. Sedangkan untuk uji coba perseorangan mendapatkan nilai 80,9 kategori baik sekali, uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 87,2 kategori baik sekali, uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 84,8 dengan kategori baik sekali.³⁴
2. Hasil penelitian oleh Rahmat Perdana, Bachtiar dengan judul pengembangan media komik pembelajaran pada tema hidup rukun dalam indikator bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Dukuh Tunggal Lamongan diperoleh informasi bahwa berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan metode pengumpulan

³⁴Mochamad Fadzoli, "pengembangan media komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita untuk siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. 2 No. 1 (Januari 2014), h. 1.

data menggunakan dokumentasi, angket, dan wawancara, hasil penelitian diperoleh rata-rata sebesar 90,51 dengan interpretasi “sangat setuju”, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perlakuan dengan menggunakan komik pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami indikator Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi cerita pada cerita rakyat.³⁵

3. Hasil penelitian oleh Rifky Khumairo Ulva dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran diperoleh informasi bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial diperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 165,91% dengan kategori sangat layak, dan 70,73% dari ahli media dengan kategori layak, dan 88,58% dari tenaga pengajar dengan kategori sangat layak, sedangkan penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap pengujian kelompok kecil, dan tes kelompok besar memperoleh presentase rata-rata sebesar 83,67% yang dikategorikan sebagai sangat layak, dan 99,07% dikategorikan sebagai sangat layak ini menunjukkan media pembelajaran berbasis komik berkembang sangat praktis dan pas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.³⁶

³⁵Rahmat Perdana, Bachtiar, “Pengembangan media komik pembelajaran pada tema hidup rukun dalam indikator bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Dukuh Tunggal Lamongan”. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. 2 No. 3 (Maret 2014), h.1.

³⁶Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. (Skripsi Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Raden Intan, Bandar Lampung, 2016), h. 34.

4. Hasil penelitian oleh Resti Wahyu Danaswari, Kartimi, dan Evi Roviati dengan judul pengembangan bahan ajar bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Cirebon pada pokok bahasan ekosistem diperoleh informasi bahwa hasil respon siswa terhadap media komik menunjukkan kriterium 77% yang berkategori kuat. Pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar komik menurut ahli media, bahasa dan materi layak digunakan, hasil belajar siswa yang menggunakan media ini juga meningkat yang terlihat dari perbedaan yang signifikan pada hasil tes, respon peserta didik pada media komik ini juga sangat bagus dibuktikan dengan kategori yang kuat.³⁷

D. Desain Media

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas terbukti bahwa komik dapat menunjang respon yang baik dari peserta didik, namun pengembangan oleh para ahli di atas belum ada yang meneliti terkait pengembangan media komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi sehingga menurut peneliti media komik akan memiliki respon yang baik pula pada pembelajaran tematik.

Setelah mengumpulkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran di beberapa sekolah SD/MI melalui observasi dan wawancara, selanjutnya peneliti membuat produk awal media pembelajaran komik yang akan digunakan di SD/MI sehingga produk bisa dimanfaatkan saat proses pembelajaran tematik terpadu

³⁷Resti Wahyu Danaswari, Kartimi, Evi Roviati, "pengembangan bahan ajar bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Cirebon pada pokok bahasan ekosistem". *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol. 2 No. 2 (Mei 2013), h. 1.

tema makananku sehat dan bergizi secara mandiri. Pada perancangan media pembelajaran komik, peneliti menggunakan beberapa sumber buku paket, internet, dan jurnal sebagai panduan materi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran komik adalah sebagai berikut:

1. Menentukan materi-materi mengenai makanan sehat dan bergizi;
2. Membuat rancangan media pada kertas;
3. Membuat desain komik dengan menggunakan aplikasi Paint Tool SAI dan Picasa;
4. Mencetak desain komik pada kertas.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa sekolah, diantaranya;

- a. MI Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame

Alamat: Jl. P. Sangiang, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung,
35131, Telp. (0721) 789937.

- b. MIN 1 Bandar Lampung

Alamat: Jl. Teuku Umar/ Gajah No. 2 Kel. Sidodadi Kec. Kedaton
Bandar Lampung, Telp. (0721) 786362.

- c. SD Negeri 01 Wonodadi

Alamat: Jl. Masjid Agung, Kel. Wonodadi Kec. Gadingrejo Pringsewu,
35372.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2018 sampai Desember 2018, mulai dari tahap persiapan sampai pada tahap pelaksanaan.

B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi sasaran penelitian adalah peserta didik kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame, MIN 1 Bandar Lampung, dan SD Negeri 01 Wonodadi. Sekolah tempat uji coba merupakan pilihan dari peneliti,

peneliti memilih berdasarkan perbedaan jenjang sekolah, ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil pada saat uji coba.

C. Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research And Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selain itu Penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan.¹ Jenis penelitian ini merupakan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk komik, yang akan digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman dalam proses pembelajaran. Ini Sejalan pada ayat Alquran di dalam surat Shad ayat 29 yang berbunyi:

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٩﴾

Artinya: “Kitab Alquran yang kami turunkan kepadamu penuh berkah agar mereka menghayati ayat-ayatnya dan agar orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran”(QS. Shad: 29)

Dari ayat tersebut menjelaskan bahwa, memahami penting adanya bagi orang-orang yang berakal sehat untuk mendapatkan pelajaran, demikian pula saat proses belajar mengajar berlangsung, pemahaman sangat penting adanya. Dengan

¹Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h. 129.

dikembangkannya komik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah pemahaman peserta didik di dalam pembelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan ini model yang akan dikembangkan adalah *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, namun tidak semua tahapan dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian, pada penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap revisi produk setelah melakukan uji coba produk.

D. Langkah-Langkah Pengembangan Media

1. Penelitian Pendahuluan

Berdasarkan data dari wawancara dan pengalaman penulis banyak peserta didik kelas IV yang menyukai segala sesuatu yang berwarna dan bergambar, salah satunya komik, dan pada saat ini belum adanya media pembelajaran berbasis komik, dan media pembelajaran komik ini tidak hanya digunakan pada saat proses belajar di sekolah tetapi juga dapat digunakan belajar mandiri dirumah.

2. Analisis Kebutuhan

Sama halnya dengan penelitian pendahuluan, analisis kebutuhan menurut peneliti adalah pada saat pembelajaran pendidik masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran, selain dari pada ini media pembelajaran komik juga masih jarang ditemui, terlebih lagi banyak anak-anak yang lebih menyukai buku yang mempunyai banyak gambar dan juga berwarna-warni.

3. Rancangan Media

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan oleh *Borg and Gall*, Dimana penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap

untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Pada penelitian ini penulis membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan adanya keterbatasan, waktu, dana tenaga, teori-teori dan supaya penelitian dapat dilakukan secara mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti.² Berikut adalah Prosedur yang dilakukan penulis seperti pada gambar 2 berikut:



Gambar 2

Prosedur penelitian yang digunakan

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji

²Sugiono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 621.

bahasa, uji media, uji materi, dan uji coba produk di lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran pada tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi berupa komik untuk peserta didik kelas IV SD/MI.

a. Potensi dan Masalah

kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dengan menggunakan komik adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan observasi awal di MI Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame, ditemukan bahwa belum adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga banyak peserta didik yang bercanda dengan teman sebangkunya saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berupa komik sebagai acuan pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dan lebih kreatif dalam pembelajaran.

Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pada belum dikembangkannya media pembelajaran komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi. Pengembangan media komik diharapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif dan lebih mandiri saat pembelajaran.

b. Mengumpulkan Data

Setelah ditemukan masalah pada tahap sebelumnya, selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan media

pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi pada tingkat SD/MI. Sumber referensi untuk pengembangan media pembelajaran didapat dari sumber yang relevan yaitu dengan menggunakan buku dan jurnal.

c. Desain Produk

Perencanaan produk awal ini adalah dengan mengumpulkan bahan yang dilakukan dengan mencari melalui internet (*Browsing*), dan membaca buku. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, jurnal, skripsi, dan lain-lain. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran berbasis komik dilakukan dengan beberapa tahap yaitu:

- 1) Menentukan materi-materi mengenai makanan sehat dan bergizi;
- 2) Membuat rancangan media pada kertas;
- 3) Membuat desain komik dengan menggunakan aplikasi Paint Tool SAI dan Picasa;
- 4) Mencetak desain komik pada kertas.

Selanjutnya setelah semua hal-hal telah selesai maka yang akan dilakukan adalah validasi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi untuk peserta didik kelas IV SD/MI.

4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Media

a. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses atau kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran peserta didik secara mandiri. Pada tahapan validasi produk awal dikonsultasikan kepada tim ahli dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta pengguna yaitu pendidik dan peserta didik.

Para ahli akan menilai beberapa aspek yaitu ahli materi akan menilai dari segi; kurikulum, isi, penyajian, dan keterlaksanaan. Sedangkan untuk ahli media aspek penilaiannya berupa kondisi fisik, kualitas bahan, desain sampul, dan isi cerita, dan untuk ahli bahasa mengkaji mengenai kebahasaan yang lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah symbol atau ikon.

b. Perbaikan Desain

Tahap selanjutnya media komik akan divalidasi oleh para ahli mengenai bagian yang perlu direvisi, kemudian peneliti melakukan revisi awal, ketika validasi awal sudah dilakukan, maka dilakukan validasi kembali oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang akan diuji cobakan kepada pendidik dan peserta didik.

c. Uji Coba Komik

Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon pengguna yaitu pendidik dan peserta didik. Uji coba tahap awal diuji cobakan pada 16 peserta didik kelas IV di salah satu sekolah, dan uji coba kelompok luas dengan 25 peserta didik dan 29

peserta didik kelas IV di dua sekolah lainnya. Dalam uji coba ini peneliti akan memperkenalkan media komik dan penggunaannya di dalam pembelajaran, selanjutnya peneliti memberikan angket kepada pendidik dan peserta didik untuk mengukur respon dan kelayakan media pembelajaran komik.

d. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk, apabila tanggapan pendidik maupun peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan di sekolah.

5. Implementasi Media

a. Pengumpulan Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa perhitungan keseluruhan angket respon pengguna, sedangkan data kualitatif berupa data kritik dan saran ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta pengguna baik pendidik dan peserta didik terhadap media komik.

1) Instrument Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan dengan tujuan agar data yang diperoleh benar-benar akurat dan relevan dan dapat digunakan dengan tepat sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan.

a) Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi tahapan menganalisis dan melihat ketepatan: kurikulum, isi, penyajian, dan keterlaksanaan.

b) Lembar Validasi Media

Lembar validasi media pembelajaran berisi tentang menganalisis dan menilai dari segi: kondisi fisik, kualitas bahan, desain sampul, dan isi cerita.

c) Lembar Validasi Bahasa

Lembar validasi materi berisi tahapan menganalisis dan melihat ketepatan: lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah, symbol/ ikon.

d) Angket Respon Pengguna (Pendidik dan Peserta Didik)

Berupa angket yang digunakan untuk mengetahui respon (pendidik dan peserta didik) terhadap media pembelajaran komik. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan dirasa layak atau tidak dalam hal pembelajaran tematik terpadu tema 9 makananku sehat dan bergizi secara mandiri.

2) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan metode observasi lapangan, kuesioner/angket, dokumentasi, dan wawancara.

a) Wawancara

Pada teknik ini wawancara digunakan pada saat pra penelitian, wawancara dalam pra penelitian ini ditujukan untuk pendidik kelas IV di sekolah, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran tematik terpadudilaksanakan di sekolah tersebut dan data yang diperoleh dipergunakan sebagai data awal analisis kebutuhan produk.

b) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan hal-hal lainnya yang dapat langsung diamati oleh peneliti. Observasi penelitian melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian.³ Observasi lapangan dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang berlangsung sekaligus mengetahui penggunaan media pembelajaran.

c) Kuesioner/Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan caramemberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada teknik ini peneliti memberikan angket menggunakan skala likert kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan pengguna baik pendidik maupun peserta didik kelas IV SD/MI.

d) Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengukuran data tertulis atau tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini

³Rukaesih A. Maolani, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), h. 148.

berupa video proses pembelajaran yang berlangsung yang bertujuan untuk data analisis kebutuhan serta foto saat berlangsungnya uji coba produk.

b. Analisis Data

1) Validasi Instrumen

Validasi instrument dinilai oleh pembimbing untuk melihat kevalidan instrumen yang akan digunakan oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

2) Validasi Produk

Setelah instrument dinyatakan valid maka langkah selanjutnya validasi produk kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian produk dapat digunakan untuk penelitian ke pendidik dan peserta didik SD/MI. Data yang diperoleh saat validasi produk dan penelitian berupa skor nilai pada angket serta kritik dan saran.

3) Teknik Analisis Data

Analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Apabila datanya telah terkumpul. Apabila datanya telah terkumpul, lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau symbol. Data kualitatif yang berbentuk kata-kata tersebut disisihkan untuk sementara,

karena akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif.⁴

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa komik. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang ber kriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Table 1
Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Sedangkan untuk menentukan hasil presentasi skor penilaian dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu:

$$\rho = - X 100 \%$$

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: RinekaCipta, 2013), h. 28.2

Keterangan : ρ =Angka presentase atau skor penilaian

=Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

=Jumlah fekuensi/skor maksimal⁶

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari jumlah subjek uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna

Table 6
Skala Kelayakan⁷

Skor (%)	Kriteria	Keterangan
0-20	Tidak layak	Revisi
21-40	Kurang layak	Revisi Sebagian
41-60	Cukup layak	Revisi Sebagian
61-80	Layak	Tidak Revisi
81-100	Sangat layak	Tidak revisi

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat presentase hasil penilaian layak atau tidaknya dijadikan sebagai media belajar apabila presentasi kelayakan adalah ≥ 61 %.

⁶Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), h. 43.

⁷Riduan, *Dasar- dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta,2014), h.71.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Penelitian dilakukan pada pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi kelas IV SD/MI. Penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berbentuk komik dengan jumlah responden 25 peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Wonodadi, 29 peserta didik kelas IV di MIN 1 Bandar Lampung, dan 16 Peserta didik kelas IV di MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis komik diuraikan berdasarkan langkah Borg and Gall. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Proses pembelajaran tematik terpadu di MI Terpadu Muhammadiyah yang peneliti jadikan sampel awal pada penelitian ini masih menemui beberapa kendala. Menurut hasil observasi awal yang dilakukan di MI Terpadu Muhammadiyah pada 26 Januari 2018 didapat bahwa kegiatan pembelajaran tematik terpadu yang dilakukan pendidik masih kurang variatif dari segi media. Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan pendidik, aktifitas pembelajaran didominasi pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sumber belajar yang digunakan berupa buku paket masih kurang disukai peserta

didik karena penyajian materinya padat, dan tampilannya kurang menarik, terlihat dari ketika pendidik meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan banyak peserta didik yang tidak mampu menjawab.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di MI Terpadu Muhammadiyah, Ibu Hartuti mengungkapkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu masih rendah, pembelajaran tematik terpadu oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit, dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, dan selama ini juga belum pernah menggunakan media pembelajaran komik. Pandangan pendidik kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah tentang media pembelajaran berbasis komik, menurutnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik akan membuat peserta didik tidak mudah jenuh saat proses pembelajaran, dan menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan mudah diingat, karena menurutnya komik sendiri termasuk seni sastra yang akan menyentuh bagi si pembaca.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengatasi potensi dan masalah dari pengembangan yang dilakukan peneliti. Pengumpulan informasi pada penelitian ini meliputi: pra penelitian disatu sekolah sebagai sampel data, pencarian informasi dibuku mengenai media komik, jurnal terkait media pembelajaran dan komik, serta beberapa penelitian yang relevan yang menunjang terkait media pembelajaran dan cara pembuatan dari media komik.

c. Desain Produk

Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang karakter, tokoh yang akan ditampilkan dalam komik. Peneliti membuat dan mengisi panel-panel komik dengan gambar-gambar beserta balon percakapan sesuai dengan ulasan materi yang dikembangkan. Proses menggambar dilakukan pada kertas berukuran A5, satu halaman komik dibagi menjadi 3, 4, sampai 5 panel. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari pembuatan panel dan percakapan menggunakan spidol pada media kertas. Setelah itu pembuatan sketsa, *lineart*, serta *paneling* komik dilakukan di *software* bernama *Paint Tool SAI*, setelah gambar untuk komik sudah jadi, perhalaman gambar diberi teks pada *software* bernama Picasa. Media ini didesain sebagai media visual yang tidak memerlukan sarana dan prasarana lain dalam penggunaannya, media dapat dibaca kapanpun dan dimanapun peserta didik berada, termasuk digunakan untuk belajar mandiri oleh peserta didik di luar kelas.

Berikut adalah gambar komik, melalui beberapa tahap diantaranya: proses pembuatan cerita dan sketsa, proses sebelum pewarnaan, setelah pewarnaan, dan setelah diberi teks.



Gambar 3
Proses pembuatan sketsa dan percakapan



Gambar 4
Proses sebelum pewarnaan



Gambar 5
Setelah Diberi Warna



Gambar 6
Proses setelah diberi teks

B. Kelayakan Media

1. Validasi Desain

Produk ini divalidasi oleh 6 validator ahli yakni: Bapak Anton Trihasnanto, M. Pd, Bapak Ahmad Taufik Fajar, S. Pd.I, Bapak Untung Nopriansyah, M. Pd, Ibu Ayu Nur Shawmi, M. Pd, Ibu Ernawati, M. Pd, Ibu Oktaria Kusumawati, M. Pd. Pada tahap validasi desain ini disebut juga dengan Draft I yang merupakan produk awal yang belum direvisi oleh validator ahli.

a. Validasi Materi (Draft I)

Validasi materi media pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi berbasis komik terdiri dari dua validator ahli yakni: Ibu Ayu Nur

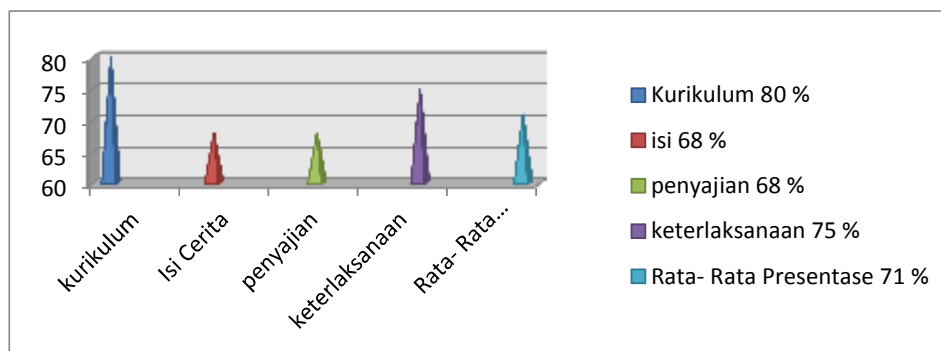
Shawmi, M. Pd. dan Ibu Oktaria Kusumawati, M. Pd. dengan 4 aspek penilaian yang meliputi kurikulum, isi, penyajian, dan keterlaksanaan produk. Validasi materi bertujuan untuk melihat kelayakan materi yang dikembangkan dari media komik sebagai media bantu pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi kelas IV SD/MI.

Hasil validasi materi oleh validator materi disajikan pada tabel 3 gambar 7, berikut:

Tabel 3
Hasil validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kurikulum	24	30	80 %	Layak
2.	Isi	41	60	68 %	Layak
3.	Penyajian	48	70	68 %	Layak
4.	Keterlaksanaan	30	40	75 %	Layak
Jumlah		143	200		
Rata-rata Persentase				71 %	Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi materi oleh validator ahli materi disajikan pada gambar 7, berikut:



Gambar 7
Diagram hasil validasi materi komik

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 7 di atas dapat diketahui bahwa penilaian validator ahli materi yang terdiri atas 4 aspek penilaian, dilihat pada aspek kurikulum memperoleh jumlah 24 dengan skor maksimal 30 serta presentase 80 %, aspek isi memperoleh jumlah 41 dengan skor maksimal 60 serta presentase 68 %, aspek penyajian memperoleh jumlah 48 dengan skor maksimal 70 serta presentase 68 %, dan aspek keterlaksanaan memperoleh jumlah 30 dengan skor maksimal 40 dengan presentase 75 %. Dari tabel 3 dan gambar 7 diketahui bahwa skor rata-rata dari empat aspek penilaian diperoleh rata-rata presentase 71 %, dengan kategori “Layak” dari jumlah 143, dengan skor maksimal 200.

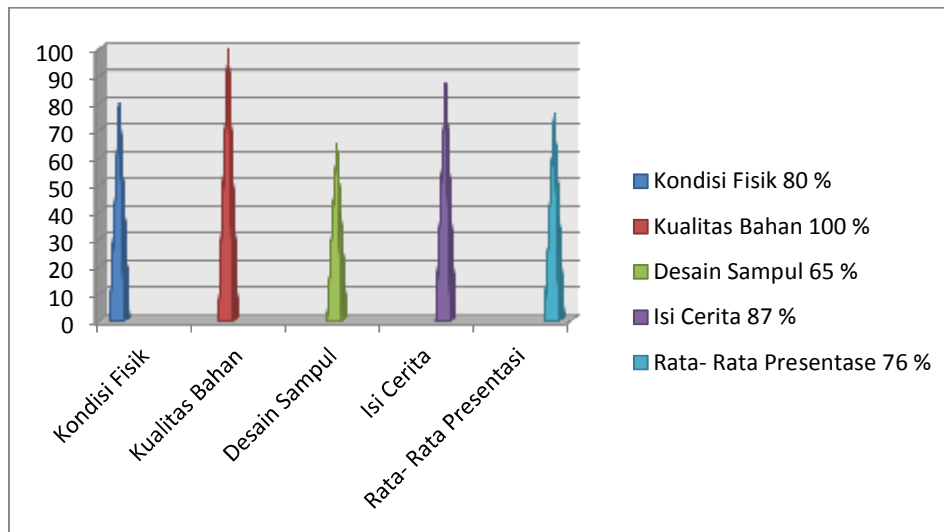
b. Validasi Media (Draft I)

Validasi media pembelajaran tematik terpadu tema makananku sehat dan bergizi berbasis komik terdiri dari dua validator ahli yakni: Bapak Anton Trihasnanto, M. Pd, dan Bapak Ahmad Taufik Fajar, S. Pd.I, dengan aspek penilaian yang meliputi aspek kondisi fisik, kualitas bahan, desain sampul, isi cerita produk. Validasi media bertujuan untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran komik. Hasil validasi media oleh validator ahli media disajikan pada tabel 4 dan gambar 8, berikut:

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kondisi Fisik	8	10	80 %	Layak
2.	Kualitas Bahan	11	15	100 %	Sangat Layak
3.	Desain Sampul	13	20	65 %	Layak
4.	Isi Cerita	29	35	85 %	Sangat Layak
Jumlah		61	80		
Rata-rata Persentase				76 %	Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi media oleh validator ahli media disajikan pada gambar 8, berikut:



Gambar 8
Diagram Hasil Validasi Media Komik

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 8 dapat diketahui bahwa penilaian ahli media pada aspek kondisi fisik memperoleh jumlah 8 dengan skor maksimal 10 serta presentase 80 %. Aspek kualitas bahan memperoleh jumlah 11 dengan skor maksimal 15 serta presentase 100 %, aspek desain sampul memperoleh jumlah 13 dengan skor maksimal 20 serta presentase 65 %, dan aspek isi cerita memperoleh jumlah 29 dengan skor maksimal 35 serta presentase 85 %. Dari tabel 4 dan gambar 8 diketahui bahwa skor rata-rata dari 4 aspek penilaian diperoleh presentase 76 % dengan kategori “Layak” dari jumlah 61 dan skor maksimal 80.

c. Validasi Bahasa (Draft I)

Validasi bahasa media pembelajaran komik terdiri dari dua falidator ahli yakni: Bapak Untung Nopriansyah, M. Pd, dan ibu Ernawai, M. Pd, dengan 6

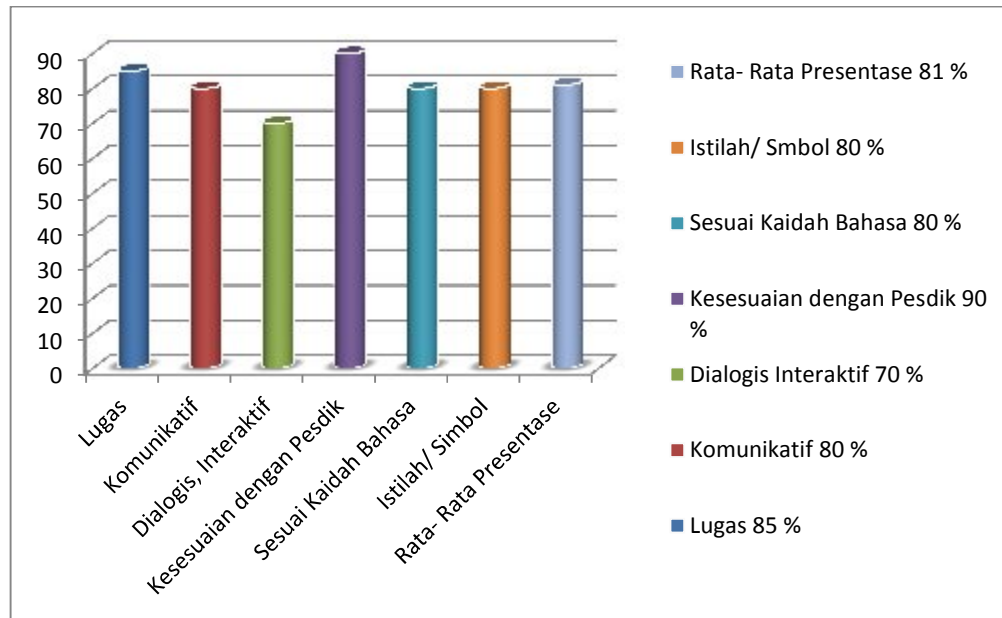
penilaian yang meliputi lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah, symbol/ikon pada produk. Validasi bahasa bertujuan untuk melihat kelayakan bahasa yang dikembangkan dari produk komik.

Hasil validasi bahasa oleh validator ahli bahasa disajikan pada tabel 5 dan gambar 9, berikut;

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Lugas	17	20	85 %	Sangat Layak
2.	Komunikatif	8	10	80 %	Layak
3.	Dialogis dan Interaktif	7	10	70 %	Layak
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	9	10	90 %	Sangat Layak
5	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	16	20	80 %	Layak
6	Penggunaan istilah, simol/ ikon	16	20	80 %	Layak
Jumlah		73	90		
Rata-rata Persentase				81 %	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi bahasa oleh validator ahli bahasa disajikan pada gambar 9, berikut:



Gambar 9
Diagram hasil validasi bahasa media komik

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 9 dapat diketahui bahwa data hasil validasi penilaian ahli bahasa, pada aspek lugas memperoleh jumlah 17 dengan skor maksimal 20 serta presentase 85 %, aspek komunikatif memperoleh jumlah 8 dengan skor maksimal 10 serta presentase 80 %, aspek dialogis dan interaktif memperoleh jumlah 7 dengan skor maksimal 10 serta presentase 70 %, aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik memperoleh jumlah 9 dengan skor maksimal 10 serta presentase 90 %, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memperoleh jumlah 16 dengan skor maksimal 20 serta presentase 80 %, dan aspek penggunaan istilah symbol atau ikon memperoleh jumlah 16 dengan skor maksimal 20 serta presentase 80 %. Dari tabel 5 dan gambar 9 diketahui bahwa skor rata rata dari 6 aspek penilaian diperoleh presentase 81 % dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 73 dan skor maksimal 90.

2. Revisi Desain

Media pembelajaran komik yang telah divalidasi oleh validator ahli, maka tahap selanjutnya adalah memperbaiki desain, sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator ahli. Hasil validasi oleh validator tersebut memberikan informasi kepada peneliti terkait kelemahan pada media yang dikembangkan. Adapun saran dan masukan dari validator ahli dirangkum sebagai berikut;

a. Revisi Ahli Materi

Revisi yang dilakukan oleh peneliti sesuai saran oleh para validator ahli materi, yaitu pada tabel 6 berikut;

Tabel 6
Saran dan Masukan Validator Materi

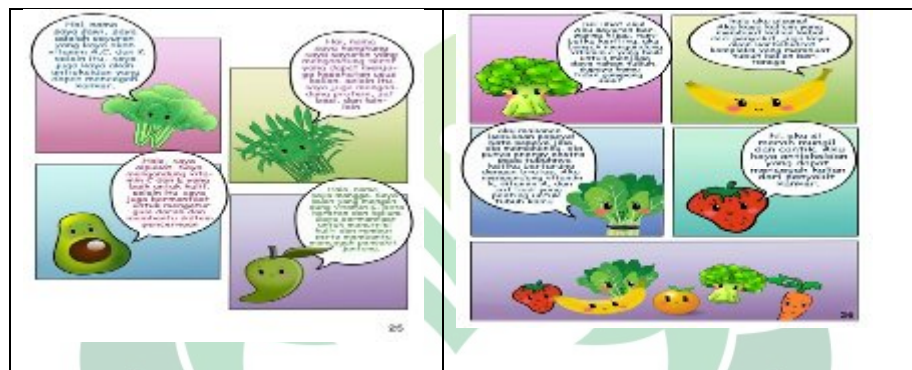
No	Nama Validator	Saran dan Masukan	Keterangan
1	Ayu Nur Shawmi, M. Pd	1. Banyak kalimat pada percakapan yang terlalu panjang	Sudah diperbaiki
2	Oktaria Kusumawati, M. Pd	1. Gunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik 2. Lebih diberikan penekanan tentang manfaat dan kandungandari makanan	Sudah diperbaiki

Berdasarkan saran- saran tersebut sudaah dilakukan perbaikan pada gambar berikut;



Gambar 10
Gambar Salah Satu Halaman
Yang Terlalu Panjang Percakapannya

Gambar 11
Halaman Setelah Direvisi



Gambar 13
Maakanan dengan Manfaat dan Kegunaannya

b. Revisi Ahli Media

Revisi yang dilakukan oleh peneliti sesuai saran oleh para validator ahli media, yaitu;

Tabel 7
Saran dan Masukan Validator Media

No	Nama Validator	Saran dan Masukan	Keterangan
1	Anton Trihasnanto, M. Pd	1. Perbaiki desain cover 2. ditambah halaman biografi 3. Cetak akhir menggunakan kertas <i>Art Paper</i>	Sudah diperbaiki
2	Ahmad Taufik Fajar, S. Pd.I	1. Finishing cetak menggunakan kertas <i>Art Paper</i>	Sudah diperbaiki

Berdasarkan saran-saran tersebut dilakukan perbaikan pada gambar berikut;



Gambar 14
Cover Sebelum Revisi



Gambar 15
cover Setelah Revisi



Gambar 16
Halaman Biografi

Setelah melakukan validasi dengan ahli media media pembelajaran komik mengalami beberapa perubahan dari awal desain, salah satunya adalah tambahan halaman biografi yang sebelumnya tidak ada.

c. Revisi Ahli Bahasa

Revisi yang dilakukan oleh peneliti sesuai saran oleh para validator ahli bahasa, yaitu pada tabel 8, berikut;

Tabel 8
Saran dan Masukan Validator Ahli Bahasa

No	Nama Validator	Saran dan Masukan	Keterangan
1	Untung Nopriansyah, M. Pd	1. Perbaaiki pada kesalahan pemilihan kata (Diksi) sesuai dengan ejaan 2. Perbaiki kesalahan pada kalimat buatlah kalimat yang efektif	Sudah diperbaiki
2	Ernawati, M. Pd	1. Kesesuaian tata bahasa baku Bahasa Indonesia masih cukup, penggunaan proposisi masih banyak yang kurang tepat.	Sudah diperbaiki

Berdasarkan saran-saran tersebut, sudah dilakukan perbaikan pada gambar berikut;



Gambar 17
Salah Satu Halaman dengan
Penggunaan Kata Yang Kurang Tepat

Gambar 18
Halaman Setelah Direvisi



Gambar 19
Salah Satu Halaman dengan
Penggunaan Kata Yang Kurang Tepat

Gambar 20
Halaman Setelah Direvisi

Seperti yang terlihat di atas peneliti sudah melakukan perbaikan atas saran dan masukan dari para validator ahli, langkah selanjutnya peneliti melakukan penilaian kebalikan kepada para validator ahli untuk melihat hasil terhadap produk komik makananku sehat dan bergizi setelah perbaikan, seperti berikut ini;

a. Revisi Materi (Draft 2)

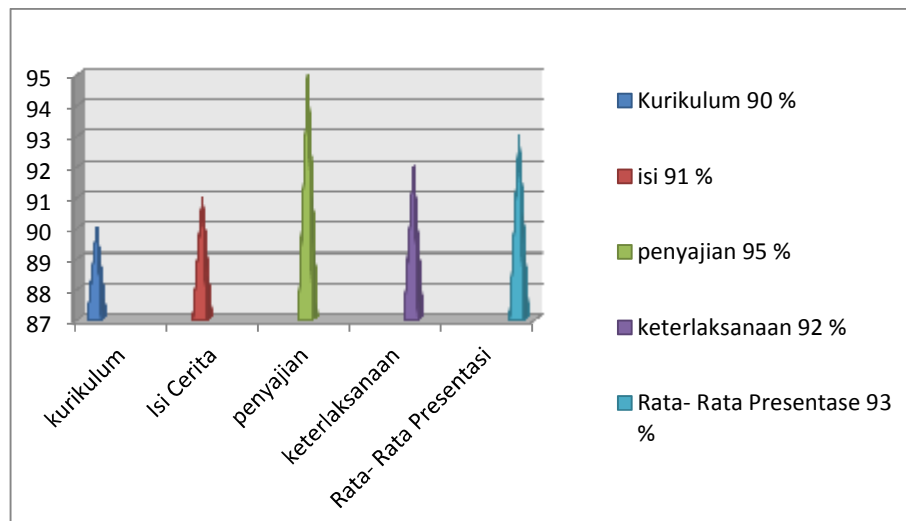
Revisi materi bertujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan dari materi media pembelajaran komik. Hasil revisi materi oleh validator ahli materi disajikan pada tabel 9 dan gambar 21, berikut:

Tabel 9
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kurikulum	27	30	90 %	Sangat Layak
2.	Isi	55	60	91 %	Sangat Layak
3.	Penyajian	67	70	95 %	Sangat Layak

4.	Keterlaksanaan	37	40	92 %	Sangat Layak
Jumlah		186	200		
Rata-rata Persentase				93 %	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi materi oleh validator ahli materi disajikan pada gambar 21, berikut:



Gambar 21
Diagram Hasil Validasi Materi

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 21 di atas dapat diketahui bahwa penilaian validator ahli materi yang terdiri atas 4 aspek penilaian, dilihat pada aspek kurikulum memperoleh jumlah 27 dengan skor maksimal 30 serta presentase 90 %, aspek isi memperoleh jumlah 55 dengan skor maksimal 60 serta presentase 91 %, aspek penyajian memperoleh jumlah 67 dengan skor maksimal 70 serta presentase 95 %, dan aspek keterlaksanaan memperoleh jumlah 37 dengan skor maksimal 40 dengan presentase 92 %. Dari tabel 9 dan gambar 21 diketahui bahwa skor rata-rata dari empat aspek penilaian diperoleh rata-rata presentase 93 %, dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 186, dengan skor maksimal 200.

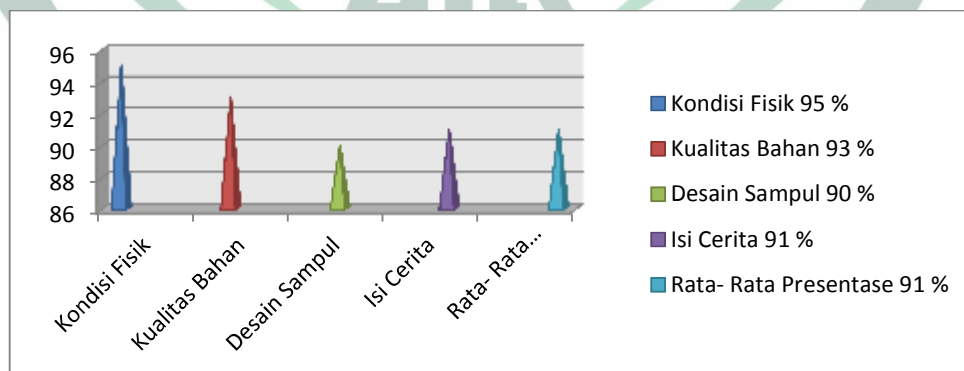
b. Revisi Media (Draft 2)

Revisi media bertujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan dari media pembelajaran komik. Hasil revisi media oleh validator ahli media disajikan pada tabel 10 dan gambar 22, berikut:

Tabel 10
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kondisi Fisik	19	20	95 %	Sangat Layak
2.	Kualitas Bahan	28	30	93 %	Sangat Layak
3.	Desain Sampul	36	40	90 %	Sangat Layak
4.	Isi Cerita	64	70	91 %	Sangat Layak
Jumlah		147	160		
Rata-rata Persentase				91 %	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi ahli media disajikan pada gambar 22, berikut:



Gambar 22

Diagram Hasil Validasi Media Komik

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 22 dapat diketahui bahwa penilaian ahli media pada aspek kondisi fisik memperoleh jumlah 19 dengan skor maksimal 20 serta presentase 95 %. Aspek kualitas bahan memperoleh jumlah 28 dengan skor

maksimal 30 serta presentase 93 %, aspek desain sampul memperoleh jumlah 36 dengan skor maksimal 40 serta presentase 90 %, dan aspek isi cerita memperoleh jumlah 64 dengan skor maksimal 70 serta presentase 91 %. Dari tabel 10 dan gambar 22 diketahui bahwa skor rata-rata dari 4 aspek penilaian diperoleh presentase 91 % dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 147 dan skor maksimal 160.

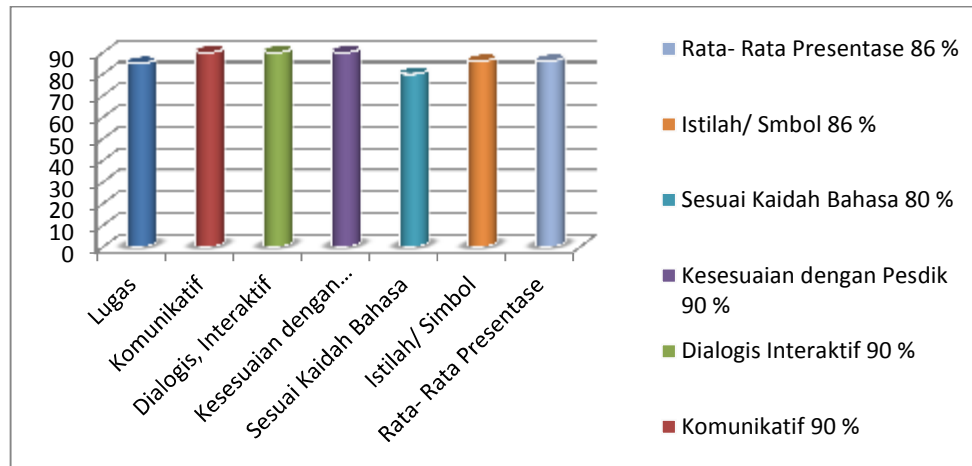
c. Revisi Bahasa (Draft 2)

Revisi bahasa bertujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan media komik dalam kebahasaan. Hasil revisi bahasa oleh validator ahli bahasa disajikan pada tabel 11 dan gambar 23, berikut:

Tabel 11
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Lugas	17	20	85 %	Sangat Layak
2.	Komunikatif	9	10	90 %	Sangat Layak
3.	Dialogis dan Interaktif	9	10	90 %	Sangat Layak
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	9	10	90 %	Sangat Layak
5	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	18	20	90 %	Sangat Layak
6	Penggunaan istilah, simbol/ikon	16	20	80 %	Layak
Jumlah		78	90		
Rata-rata Persentase				86 %	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi ahli bahasa disajikan pada gambar 23, berikut:



Gambar 23
Diagram Hasil Validasi Bahasa

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 23 dapat diketahui bahwa data hasil validasi penilaian ahli bahasa, pada aspek lugas memperoleh jumlah 17 dengan skor maksimal 20 serta presentase 85 %, aspek komunikatif memperoleh jumlah 9 dengan skor maksimal 10 serta presentase 90 %, aspek dialogis dan interaktif memperoleh jumlah 9 dengan skor maksimal 10 serta presentase 90 %, aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik memperoleh jumlah 9 dengan skor maksimal 10 serta presentase 90 %, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memperoleh jumlah 18 dengan skor maksimal 20 serta presentase 90 %, dan aspek penggunaan istilah symbol atau ikon memperoleh jumlah 16 dengan skor maksimal 20 serta presentase 80 %. Dari tabel 11 dan gambar 23 diketahui bahwa skor rata rata dari 6 aspek penilaian diperoleh presentase 86 % dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 78 dan skor maksimal 90.

3. Model Final

Media pembelajaran berbasis komik telah diuji kelayakannya oleh para validator ahli, diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Di bawah ini

dipaparkan hasil dari draft 1 dan draft 2 validasi media pembelajaran komik, yang tersaji pada tabel 12:

Tabel 12
Hasil Validasi Draft I dan Draft II

No	Validasi	Draft I	Kategori	Draft II	Kategori
1	Ahli Materi	71 %	Layak	93 %	Sangat Layak
2	Ali Media	76 %	Layak	91 %	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	81 %	Sangat Layak	86 %	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat diketahui perbedaan perolehan presentase hasil validasi dari setiap kriteria.

C. Efektivitas Media

1. Uji Coba Produk

Efektifitas dari media yang dikembangkan dilihat pada hasil respon pendidik dan hasil uji coba produk yang dilakukan peneliti pada peserta didik SD/MI di 3 sekolah yaitu MI Terpadu Muhammadiyah Sukarama, MIN 1 Bandar Lampung, dan SDNegeri 1 Wonodadi.

a. Uji Coba Pendidik Kelas IV

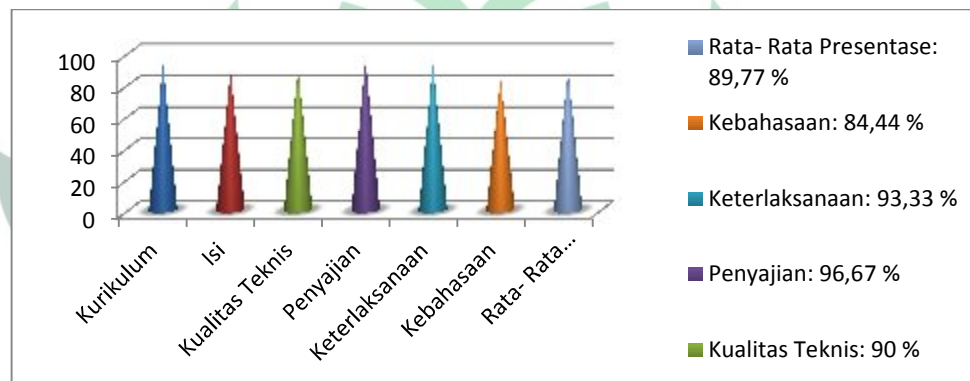
Uji coba pendidik kelas IV terdiri atas 3 pendidik dari 3 sekolah SD/MI dengan angket pertanyaan yang terdiri atas 6 aspek penilaian yakni kurikulum, isi, kualitas teknis, penyajian, keterlaksanaan, dan kebahasaan produk. Uji coba terhadap pendidik kelas IV bertujuan untuk mengetahui respon pendidik terhadap media komik yang dikembangkan.

Hasil respon pendidik kelas IV disajikan pada tabel 13 dan gambar 24 berikut:

Tabel 13
Hasil Respon Pendidik Kelas IV

No.	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Kurikulum	14	15	93,33 %	Sangat Layak
2.	Isi	66	75	88,00 %	Sangat Layak
3.	Kualitas Teknis	27	30	90,00 %	Sangat Layak
4.	Penyajian	29	30	96,67 %	Sangat Layak
5.	Keterlaksanaan	28	30	93,33 %	Sangat Layak
6.	Kebahasaan	38	45	84,44 %	Sangat Layak
Jumlah		202	225		
Rata-rata Persentase				89,77 %	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil respon pendidik kelas IV disajikan pada gambar 24, berikut:



Gambar 24
Respon Pendidik Kelas IV

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 24 dapat diketahui bahwa data hasil respon pendidik, pada aspek kurikulum memperoleh jumlah 14 dengan skor maksimal 25 serta persentase 93,33 %, aspek isi memperoleh jumlah 66 dengan skor maksimal 75 serta persentase 88,00 %, aspek kualitas teknis memperoleh jumlah 27 dengan skor maksimal 30 serta persentase 90,00 %, aspek penyajian memperoleh jumlah 29 dengan skor maksimal 30 serta persentase 96,67 %, aspek keterlaksanaan

memperoleh jumlah 28 dengan skor maksimal 30 serta presentase 93,33 %, dan aspek kebahasaan memperoleh jumlah 38 dengan skor maksimal 45 serta presentase 84,44 %. Dari tabel 12 dan gambar 24 diketahui bahwa skor rata rata dari 6 aspek penilaian diperoleh presentase 89,77 % dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 202 dan skor maksimal 225.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

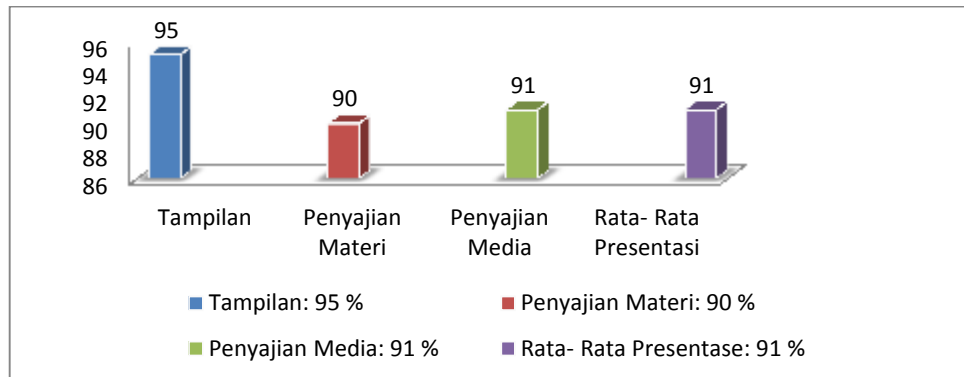
Uji coba kelompok kecil dilakukan di MI Terpadu Muhammadiyah Sukarama dengan mengambil 16 peserta didik kelas IV. Dengan lembar instrumen pertanyaan terdiri atas 3 aspek penilaian yakni tampilan, penyajian materi, dan penyajian media. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui respon penilaian peserta didik SD/MI pada jumlah yang terbatas terhadap media yang dikembangkan.

Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil disajikan pada tabel 14 dan gambar 25, berikut:

Tabel 14
Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	229	240	95 %	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	432	480	90 %	Sangat Layak
3.	Penyajian Media	293	320	91 %	Sangat Layak
Jumlah		954	1040		
Rata-rata Persentase				91 %	Sangat Layak

Gambar Diagram dari tabel hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil disajikan pada gambar 25, berikut;



Gambar 25
Diagram Hasil Respon Peserta Didik dalam Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 25 dapat diketahui bahwa data hasil uji coba kelompok kecil di MI Terpadu Muhammadiyah Sukarama, didapati bahwa pada aspek tampilan memperoleh jumlah 229 dengan skor maksimal 240 serta presentase 95 %, aspek penyajian materi memperoleh jumlah 432 dengan skor maksimal 480 serta presentase 90 %, dan aspek penyajian media memperoleh jumlah 293 dengan skor maksimal 320 serta presentase 91 %. Dari tabel 13 dan gambar 24 diketahui bahwa skor rata rata dari 3 aspek penilaian diperoleh presentase 91% dengan kategori “Sangat Baik” dari jumlah 954 dan skor maksimal 1040.

c. Uji Coba Kelompok Besar

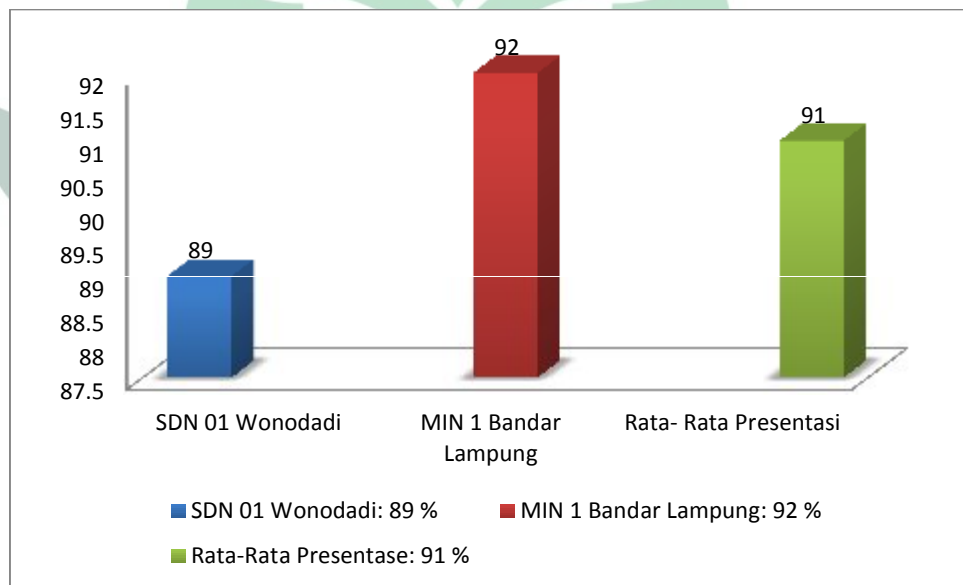
Uji coba kelompok besar terdiri atas 26 peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Wonodadi, dan 29 Peserta didik kelas IV MIN 1 Bandar Lampung, dengan angket pertanyaan terdiri atas tiga aspek penilaian yakni; tampilan, penyajian materi, dan penyajian media. Uji coba kelompok besaar bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik pada jumlah peserta didik yang lebih besaar terhadap media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi yang dikembangkan.

Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok besar disajikan pada tabel 15 dan gambar 26, berikut;

Tabel 15
Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	SDN 01 Wonodadi	1453	1625	89 %	Sangat Layak
2.	MIN 1 Bandar Lampung	1753	1885	92 %	Sangat Layak
Jumlah		3206	3510		
Rata-rata Persentase				91 %	Sangat Layak

Gambar Diagram dari tabel hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil disajikan pada gambar 26, berikut:



Gambar 26
Diagram Hasil Respon Peserta Didik dalam Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 25 dapat diketahui bahwa data hasil uji coba kelompok besar di 2 sekolah, didapati bahwa pada SD Negeri 01 Wonodadi

memperoleh jumlah 1453 dengan skor maksimal 1625 serta presentase 89 %, sedangkan di MIN 1 Bandar Lampung memperoleh jumlah 1753 dengan skor maksimal 1885 serta presentase 92 %. Dari tabel 14 dan gambar 25 diketahui bahwa skor rata-rata uji kelompok besar di 2 sekolah di peroleh presentase 91 % dengan kategori “Sangat Layak” dari jumlah 3206 dan skor maksimal 3510.

2. Revisi Produk

Hasil perbaikan pada revisi adalah produk akhir dari media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi. Media telah diuji baik kelayakan dan pemakaian, sehingga media pembelajaran komik sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran tematik terpadu tema 9 makananku sehat dan bergizi.

D. Pembahasan

Media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tematik tema 9 makananku sehat dan bergizi telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan komik ini dilakukan dengan beberapa tahap dimulai dari pembuatan panel dan percakapan pada media kertas secara manual, kemudian pembuatan sketsa, *lineart*, serta *paneling* komik dilakukan di Software bernama Paint Tool SAI, setelah gambar sudah jadi, perhalaman gambar diberi teks pada Software bernama Picasa. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan melalui tahap-tahap diantaranya; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media komik ini adalah menghasilkan media komik yang layak untuk aran dan mengetahui respon peserta

didik terhadap media pembelajaran berbasis komik, materi yang dikembangkan adalah tentang pembelajaran tematik pada tema 9 makananku sehat dan bergizi kelas IV SD/ MI.

Pengembangan materi dalam produk media komik yang berupa dialog cerita tentang makanan sehat dan bergizi diambil dari bahan ajar peserta didik (buku) yang ada di sekolah yaang kemudian dirangkum ke dalam sebuah produk media pembelajaran berbasis komik. Komik sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi dialog cerita tentang makanan sehat dan bergizi, sehingga lebih konkrit dan menarik bagi peserta didik, komik disusun dalam ilustrasi gambar kartun dengan dilengkapi dengan teks narasi dan dialog.

Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat membantu serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi makananku sehat dan bergizi.

1. Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi media pembelajaran komik dilakukan oleh dua validator ahli yakni Ibu Ayu Nur Shawmi, M. Pd dan Ibu Oktaria Kusumawati, M. Pd berdasarkan data pada tabel 12 mengenai aspek penilaian kurikulum diketahui hasil pengembangan media komik memperoleh presentase sebesar 90 %, aspek isi memperoleh presentase sebesar 91 %, aspek penyajian memperoleh 95 %, dan aspek keterlaksanaan memperoleh 92 % jumlah rata-rata presentase hasil validasi ahli materi adalah sebesar 93 % sesuai dengan tabel 7, produk media komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan di lapangan.

2. Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media media pembelajaran berbasis komik dilakukan oleh dua validator ahli yaitu Bapak Anton Trihasnanto, M. Pd dan Bapak Ahmad Taufik Fajar, S. Pd.I, berdasarkan data pada tabel 13 mengenai aspek kondisi fisik mendapat presentase sebesar 95 %, kualitas bahan memperoleh 93 %, desain sampul memperoleh presentase 90 %, dan isi cerita memperoleh 91 %. Sehingga jumlah rata-rata presentase hasil validasi ahli media sebesar 91 % sesuai dengan tabel 7, produk media komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media komik yang dikembangkan telah layak diuji cobakan di lapangan.

3. Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian ahli bahasa terhadap media pembelajaran komik dilakukan oleh dua validator ahli yaitu; Bapak Untung Nopriansyah, M. Pd dan Ibu Ernawati M. Pd. Berdasarkan pada tabel 14 mengenai aspek lugas mendapat presentase sebesar 85 %, aspek komunikatif memperoleh 90 %, aspek dialogis dan interaktif memperoleh 90 %, aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik memperoleh 90 %, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa memperoleh 90%, aspek penggunaan istilah, simbol/ikon memperoleh 80 %. Sehingga jumlah rata-rata presentase hasil validasi ahli bahasa sebesar 86 %, sesuai pada tabel 7 produk media komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli bahasa bahwa produk media komik yang dikembangkan telah layak diuji cobakan di lapangan.

4. Penilaian Pendidik

Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh 3 pendidik kelas IV di MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame, MIN 1 Bandar Lampung, SD Negeri 01 Wonodadi. Berdasarkan data pada tabel 15 mengenai aspek kurikulum pada media komik yang dikembangkan ini memperoleh presentase sebesar 93,33 %, aspek isi memperoleh presentase sebesar 80 %, aspek kualitas teknis memperoleh presentase 90 %, aspek penyajian memperoleh 96,67 %, aspek keterlaksanaan memperoleh presentase 93,33 %, aspek kebahasaan memperoleh presentase 84,44 %. Sehingga jumlah rata-rata presentase hasil validasi pendidik sebesar 77 %, sesuai pada tabel 7 produk media komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan pendidik bahwa produk media komik yang dikembangkan telah layak diuji cobakan di lapangan.

5. Penilaian Uji Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji kelompok kecil ini dilakukan untuk mendapatkan penelitian serta masukan/ saran dari pengguna kemudian mengidentifikasi kekurangan produk. Responden uji coba kelompok kecil sebanyak 16 peserta didik kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah, berdasarkan hasil tabel 16 mengenai uji coba produk kelompok kecil diperoleh aspek tampilan dengan presentase 95 % dalam kategori sangat layak, aspek penyajian materi memperoleh presentase sebesar 90 %, aspek penyajian media memperoleh 91 % juga dalam kategori sangat layak. Sehingga jumlah rata-rata presentase hasil penilaian uji kelompok kecil memperoleh presentase sebesar 91 %, sesuai pada tabel 7 produk media komik dikategorikan sangat layak.

Peserta didik dibagikan media komik yang dikembangkan, peserta didik nampak tertarik membaca media tersebut, antusias, dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat saat menggunakan media komik yang dikembangkan. Hal tersebut tampak dari sikap peserta didik yang nampak senang membaca komik, peserta didik saling berbincang dengan peserta didik lain, saling bertukar pendapat mengenai media komik yang dikembangkan.

Setelah selesai membaca media komik, peserta didik diminta memberikan komenta terhadap media yang dikembangkan, sebagian besar komentar peserta didik menunjukkan tanggapan positif. Secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan dikarenakan media komik dapat sangat membantu pembelajaran dan membacanya sangat menyenangkan.

6. Penilaian Uji Kelompok Besar

Tahap penilaian terakhir terhadap penilaian media komik makananku sehat dan bergizi adalah uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Wonodadi dan 29 peserta didik kelas IV MIN 1 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil tabel 17, SD Negeri 1 Wonodadi pada saat penilaian media komik mendapatkan presentase skor sebesar 89 % ini menunjukkan kategori sangat layak, sedangkan di MIN 1 Bandar Lampung mendapatkan presentase sebesar 92 % juga dalam kategori sangat layak. Sehingga jumlah rata-rata presentase hasil uji kelompok besar di 2 sekolah mendapatkan presentase sebesar 91 % sesuai pada tabel 7, produk media komik sangat layak.

Sama seperti uji coba sebelumnya, nampak antusiasme peserta didik dalam membaca media komik yang diberikan cukup tinggi, sesekali peserta didik berbincang dengan teman sebangku atau teman didekat temat duduknya. Motivasi belajar peserta didik tampak meningkat dengan penggunaan media komik yang dikembangkan, komentar peserta didik cukup bervariasi. Namun, secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan, peserta didik mengungkapkan bahwa belajar menggunakan komik tampak lebih menyenangkan.

Selama proses dari awal pengembangan media pembelajaran hingga didapatkan produk akhir, terdapat faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat yang didapatkan oleh peneliti. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain:

- a) Respon positif baik dari pendidik maupun peserta didik terhadap media pembelajaran komik saat diperkenalkan pada proses prapenelitian;
- b) Keberadaan internet memudahkan peneliti dalam membuat desain produk komik yang dikembangkan;
- c) Terkait desain produk yang dikembangkan, masukan dari pembimbing akademik dan validator sangat membantu peneliti;
- d) Adanya beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan rujukan dalam pembuatan media pembelajaran komik makanan sehat dan bergizi ini.

Selain faktor-faktor pendukung, peneliti juga mendapatkan faktor-faktor yang menghambat selama proses pengembangan media pembelajaran komik, faktor-faktor tersebut antara lain:

- a) Kerumitan dalam mendesain media komik membutuhkan waktu yang tidak cepat karena harus menempatkannya sesuai dengan tema makananku sehat dan bergizi;
- b) Kerumitan dalam tata bahasa pada diaolog percakapan karena harus menggunakan kalimat efektif.
- c) Biaya yang digunakan cukup banyak dalam proses cetak media komik.

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berupa komik yang dapat membantu pembelajaran tematik terpadu tema 9 makananku sehat dan bergizi kelas IV SD/MI. Sebagai media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a) Secara keseluruhan media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan kriteria “Sangat Layak” untuk semua aspek penilaian, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran;
- b) Media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi tidak hanya dapat digunakan di sekolah, tetapi juga dapat digunakan di rumah secara mandiri;
- c) Media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi sangat ringan dan mudah dibawa kemana-mana;
- d) Media pembelajaran komik dengan materi makananku sehat dan bergizi belum ada pada penelitian-penelitian terdahulu.

Media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi selain memiliki beberapa kelebihan, sebagai media pembelajaran komik makananku sehat dan

bergizi juga terdapat kelemahan, kelemahannya yaitu: komik makananku sehat dan bergizi tidak mencakup seluruh materi yang terdapat pada pembelajaran tematik terpadu tema 9 makananku sehat dan bergizi kelas IV SD/MI, hanya beberapa sub tema saja, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya pada peneliti.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi sebagai media pembelajaran yang dapat membantu ketika proses pembelajaran telah selesai dilakukan dan dibahas sesuai pada hasil penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan penggunaan model Borg and Gall yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu, melakukan penelitian studi pendahuluan, pengumpulan informasi, desain produk. Validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 ahli bahasa dan 3 pendidik, uji lapangan terdiri dari uji kelompok kecil dengan 16 orang peserta didik kelas IV di MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame, uji kelompok besar dengan 25 peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Wonodadi, dan 29 peserta didik kelas IV di MIN 1 Bandar Lampung.
2. Media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran tematik terpadu tema 9 makananku sehat dan bergizi kelas IV SD/MI, penilaian dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, ahli

bahasa, pendidik. Media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi memperoleh nilai rata-rata presentase dari ahli materi sebesar 93 % dengan kategori sangat layak, ahli media dengan rata-rata presentase 86 % dengan kategori sangat layak, ahli bahasa dengan rata-rata presentase 91 %, penilaian pendidik memperoleh rata-rata presentase 89,77 % dengan kategori sangat layak.

3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi sangat layak terlihat dari perhitungan skor akhir saat pemberian angket respon peserta didik. pada uji kelompok kecil mendapatkan rata-rata presentase sebesar 91 % dengan kategori sangat layak, uji kelompok besar mendapatkan rata-rata presentase sebesar 91 % dengan kategori sangat layak.

B. Saran

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi sebagai media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran tematik terpadu tema 9 makananku sehat dan bergizi secara mandiri diajukan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Kepada Pendidik
 - a. Media pembelajaran berbasis komik diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran.
 - b. Diharapkan dapat melahirkan inovasi baru pada saat proses pembelajaran, salah satunya dengan menyusun sendiri media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Kepada Peserta Didik

Komik makananku sehat dan bergizi diharapkan agar dapat digunakan dan membantu ketika pembelajaran tematik terpadu tema 9 makananku sehat dan bergizi di sekolah maupun belajar mandiri di rumah.

3. Kepada Peneliti Lanjutan

- a. Kembangkan media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi dengan variasi memperkaya isinya dengan materi yang lebih terperinci.
- b. Kembangkan media pembelajaran komik makananku sehat dan bergizi dengan materi yang lebih banyak dari yang dikembangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Kadir, Hanun Asrorah, *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015.
- Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017.
- Ambaryani, Gamaliel, Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol. 3 No. 1, Juni 2017.
- Ani Widyawati, Prodosantoso, Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP, *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol. 1 No. 1, April 2015.
- Arda, Sahrul Saehana, dan Darsikin, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII, *e-Jurnal Mitra Sains*, Vol. 3 No. 1, Januari 2015.
- Ardin, Mohamad Jamhari, dan Muslimin, Sikap Guru Tentang Pembelajaran Tematik dan Penilaian Autentik pada Sekolah Dasar Rintisan Penerapan Kurikulum 2013 di Kabupaten Sigi, *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, Vol. 4 No. 2, April 2015.
- Arief S. Sadiman, R. Raharjo. dan Anung Haryono, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta :PT Rajagrafindo Persada, 2013.
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan: sebuah tinjauan filosofis*, Yogyakarta: Suka Press, 2014.
- Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Fidya Rizka Anggraeni, Sumarsih, Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi akun-akun perusahaan daging, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No. 2 Januari 2015.

- Fitri Nurinayati, Nurmasari, Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik Digital pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta, *Jurnal BIOSFER*, Vol. 7 No. 2 Oktober 2014.
- Hasan Sastra Negara, Penggunaan Komik sebagai media pembelajaran terhadap upaya meningkatkan minat matematika siswa sekolah dasar (SD/MI), *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1 No. 2, Desember 2014.
- Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, Jakarta: Prenamedia Group, 2015.
- Hikmat Darmawan, *How to make comics menurut para master komik dunia*, Jakarta: Plot Point, 2012.
- Irwandani, Siti Juariah, Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media instagram sebagai alternatif pembelajaran, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al- BiRuNi*, Vol. 5 No. 1, April 2016.
- M. Haris Syarifudin, Meini Sondang Sumbawati, Pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran keamanan jaringan materi kriptografi, *Jurnal IT Edu*, Vol. 1 No. 1, Januari 2016.
- M. Ramli, Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits, *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13 No. 23, April 2015.
- Mardhatillah dan Febry Fahreza, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 untuk Kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan, *Jurnal Visipena*, Vol.8 No.2, Desember 2017.
- Masdiana, I Made Budiarsa, dan Hendrik Arung Lamba, Penerapan Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi pada Lingkungan Siswa Kelas I SDN 018 Letawa Kecamatan Sarjo Kabupaten Mamuju Utara, *Jurnal Kreatif Tadulako*, Vol. 3 No. 2, Januari 2013.
- Mochamad Fadzoli, pengembangan media komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita untuk siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang, Universitas Negeri Surabaya, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, Januari 2014.
- Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016.

- Muhammad Abduh, Pengembangan medi apembelajaran tematik- integrative berbasis sosiokultural bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, *Jurnal Ptofesi Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 2, Desember 2015.
- Muhammad Hasdin Has, Dinamika karakteristik pendidikan perspektif Al-Qur'an, *Jurnal Al- Ta'did*, Vol. 7 No. 2, Desember 2014.
- Nadia Kustianingsari, Utari Dewi, Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 Februari 2015.
- Neneng Rahayu, Penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengapresiasi cerita fantasi pada peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 3 Subang tahun pelajaran 2016-2017, *Jurnal Ilmiah*, Vol. 3 No. 2, September 2017.
- Nunu Mahnun, Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37 No.1, Januari 2012.
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulfa, Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 1, Juni 2017.
- Rahmat Perdana, Bachtiar, Pengembangan media komik pembelajaran pada tema hidup rukun dalam indicator bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Dukuh Tunggal Lamongan, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol. 2 No. 3, Maret 2014.
- Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Riska Dwi Novianto, Syaichudin, Pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita bab pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung, *Jurnal Teknologi Pendidikan IPA*, Vol. 10 No. 1, April 2010.
- Rukaesih A. Maolani, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada, 2015.
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan penilaian*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015.

Sugiono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.

_____, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* , Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Tejo Nurseto, membuat media pembelajaran yang menarik, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8 No. 1, April 2011.

Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Prenamedia Group, 2015.

Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Prenada Media Group, 2014.

_____, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Prenamedia Group, 2015.

_____, *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, Jakarta: Prenamedia Group, 2014.

